

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

ANDRESA RIBEIRO THOMAZONI

Quando o computador se torna atelier de criação artística. Liana Timm: Vida de  
artista e artista da vida.

PORTO ALEGRE, 2014

ANDRESA RIBEIRO THOMAZONI

Quando o computador se torna atelier de criação artística. Liana Timm: Vida de artista e artista da vida.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Doutora em Informática na Educação.

Orientadora: Tania Mara Galli Fonseca  
Coorientadora: Margarete Axt

Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição.

Porto Alegre  
2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
Reitor: Professor Carlos Alexandre Netto  
Vice-Reitor: Professor Rui Vicente Oppermann  
Pró-Reitor de Pós-Graduação: Vladimir Pinheiro do Nascimento  
Diretor do CINTED: Liane Margarida Rockenbach Tarouco  
Coordenador do PPGIE: Maria Cristina Villanova Biasuz

### CIP - Catalogação na Publicação

Thomazoni, Andresa Ribeiro

Quando o computador se torna atelier de criação artística. Liana Timm: Vida de artista e artista da vida. / Andresa Ribeiro Thomazoni. -- 2014.  
194 f.

Orientadora: Tania Mara Galli Fonseca.  
Coorientadora: Margarete Axt.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias na Educação, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. computador-atelier. 2. Liana Timm. 3. pixel.  
4. imagem digital. 5. criação. I. Fonseca, Tania Mara Galli, orient. II. Axt, Margarete, coorient. III.  
Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ANDRESA RIBEIRO THOMAZONI

QUANDO O COMPUTADOR SE TORNA ATELIER DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA.  
LIANA TIMM: VIDA DE ARTISTA E ARTISTA DA VIDA.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito para a obtenção do título de Doutora em Informática na Educação.

Aprovada em 24 de outubro de 2014.

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Tania Mara Galli Fonseca – Orientadora

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Margarete Axt – Coorientadora

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Eugénia Morais Vilela – Coorientadora Portugal UP

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Cleci Maraschin - UFRGS

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Andréa Zanella - UFSC

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Jaqueline Tittoni - UFRGS

## Agradecimentos

Agradeço todas as pessoas que passaram por minha vida, e que a sua maneira contribuíram para que esta tese fosse tramada:

Tania Mara Galli Fonseca  
Meus pais  
Liana Timm  
Margarete Axt  
Eugénia Vilela  
Grupo de pesquisa  
Francisco  
CAPES

Se toda arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio (MACHADO, 2004, p.2).

liana põe-se a coser  
costura, recorta, cola, descola  
descola de si própria em direção ao mundo  
liana maquina a máquina  
sua imagética digital é maquina  
da tessitura de um espaço liso  
seu gesto menor torna-se agulha  
agulha digital, que põe-se a tecer  
alinhar, a lianar...

liana e seu devir penélope  
tece na claridade suas imagéticas  
na escuridão embalada em seus sonhos  
as desmancha, sob seus olhos labirínticos  
movimento incansável

a nós resta perdermo-nos  
em sua arte sempre intervalar

Andresa Thomazoni

## Resumo

Quando o computador se torna atelier de criação artística. Liana Timm: Vida de artista e artista da vida

A presente tese foi desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Informática na Educação, inserindo-se na linha de pesquisa “Interfaces digitais em educação, arte, linguagem e cognição”.

Trata-se de uma pesquisa interdisciplinar que buscou tramar um diálogo entre arte e tecnologia. Mais especificamente, foi realizada uma investigação a respeito da *imagem digital*, entendendo-a como produzida em um agenciamento maquínico entre computador, considerado como atelier, e o corpo-artista. Desta paisagem, a investigação sobre a imagem digital buscou explorar as possibilidades de indeterminação na imagem, ou seja, suas possibilidades de criação e invenção, numa espécie de escavação até visibilizar o pixel, como o menor elemento da imagem. Metodologicamente realizou-se uma cartografia, escolhendo-se os trabalhos de imagens digitais realizados pela artista gaúcha Liana Timm. Tomou-se Liana como uma personagem estética e suas obras como disparadoras da problematização sobre imagens digitais produzidas no embate criacionista com o computador-atelier.

Buscamos, dessa forma, abrir outros espaços para problematizar a imagem digital e suas possíveis conexões, bem como afirmar o computador como uma potência para fomentar maquinismos produtores da diferença e invenção.

Palavras-chaves: computador-atelier, Liana Timm, pixel, imagem digital, criação, personagem estética.

## Abstract

When the computer becomes a workshop of artistic creation. Liana Timm: Life as an artist and artist of life.

The present thesis was developed in the Computer in Education Postgraduate Program, as part of the "Digital interfaces in education, art, language and cognition" line of research.

This is an interdisciplinary research that sought to weave a dialogue between art and technology. More specifically, an investigation was carried out regarding the digital image, comprising it as produced by a machinic assemblage between the computer considered as a workshop and the body-artist. From this landscape, the research on digital image sought to explore the possibilities of indeterminacy in the image, ie, its creation and invention possibilities, a kind of digging done to show the pixel as the smallest element of the image. Methodologically, it was done a cartography, picking up the pieces of digital images made by Brazilian artist, Liana Timm. We took Liana as an aesthetic character and her works as the trigger of the problematization about the digital images produced in a creationist clash with the computer-workshop.

We seek, therefore, to open up other spaces to discuss the digital image and its possible connections as well as to firm the computer as a potency to foment machinisms producers of difference and invention.

Keywords: computer-workshop, Liana Timm, pixel, digital image, creation, aesthetic character.

## Lista Figuras

Figura 3.1 Frieder Nake. Polygon drawings, 1965.....	46
Figura 3.2 Georg Nees, Tecido, alteração centrada, 1965-1968.....	46
Figura 3.3 Kenneth Knowlton e Leon Harmonn, Studies in perception, 1966 .....	46
Figura 3.4 Michael Noll, Vertical-horizontal number three 1964 .....	47
Figura 3.5 Vista da exposição <i>Cybernetic Serendipity</i> , 1968 Londres .....	47
Figura 3.6 Waldemar Cordeiro, Derivadas de uma imagem, 1969 .....	49
Figura 3.7 Hiroshi Kawano, Red tree, 1971 .....	50
Figura 3.8 Computer Technique Group, Running Cola is Africa, 1967-1968 .....	50
Figura 3.9 Vera Molnar, Interferências por deslumbramentos, 1969.....	50
Figura 3.10 André Breton, Escritura automática, 1938 .....	64
Figura 3.11 Hannah Höch, Female indian dancer, 1930 .....	65
Figura 3.12 Frederick Sommer, Max Ernst, 1946 .....	65
Figura 3.13 Jerry Uelsmann, Sem título, 1982 .....	65
Figura 3.14 Michael Reisch, Paisagem 01/021, 2002 .....	68
Figura 3.15 Martin Liebscher, Orquestra filarmônica, 2005.....	68
Figura 3.16 Margret Eicher, Genesis, 2007 .....	68
Figura 3.17 James Faure Walker, Song upper street, 2004.....	69
Figura 3.18 fonte SCURI, 2002, p.17 .....	73
Figura 3.19 fonte SCURI, 2002, p.18.....	73
Figura 3.20 baseada na fonte SCURI, 2002, p.20 .....	75
Figura 4.1 Liana Timm em seu atelier. Fonte site da artista .....	81
Figura 4.2 Liana Timm, Coleção É tempo de Nietzsche, pintura digital sobre tela, 2012 .....	82
Figura 4.3 . Liana Timm, Coleção A beira do ar, pintura digital sobre tela, 2012 .....	86
Figura 4.4 Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012 .....	86
Figura 4.5 Liana Timm, Coleção Crônica de um rio, 1987 .....	87
Figura 4.6 Liana Timm, Coleção É tempo de Goethe, pintura digital sobre tela, 2012. 88	
Figura 4.7 Liana Timm, Footing I, Coleção Paisagens do interior, técnica pintura digital .....	89
Figura 4.8 Liana Timm, Coleção Arte que te quero arte, técnica eletrofotogravuras 1990.....	91
Figura 4.9 Liana Timm, Coleção Arte que te quero arte, técnica eletrofotogravuras 1990.....	91
Figura 4.10 Liana Timm, Catálogo: Arte que te quero arte, eletrofotogravuras, 1990..	93
Figura 4.11 Liana Timm, Soul in transit, pintura digital sobre tela, 2000.....	94
Figura 4.12 Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012 ....	95
Figura 4.13 Liana Timm, Coleção É tempo de Lou, pintura digital sobre tela, 2011.....	95
Figura 4.14 Liana Timm, Coleção Quintana dos 8 aos 80, técnica nanquin e lápis de cor, 1986 .....	97
Figura 4.15 Liana Timm, Coleção Faróis da solidão, 1986 .....	98
Figura 4.16 Liana Timm, Coleção É tempo de Lou, pintura digital sobre tela, 2011 .....	98
Figura 4.17 Liana Timm, Coleção É tempo Goethe, pintura digital sobre tela, 2012 ....	99

Figura 5.1 Andresa Thomazoni, fotografia digital e manipulação do caderno menor,  
2014..... 100

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. CARTOGRAFIA	6
3. COMPUTADOR-ATELIER	28
3.1 Homem-máquina	31
3.2 Computador e arte	39
3.3 Processo de Criação	54
3.4 Imagem Digital	59
4. MAQUINICA DA ARTE DIGITAL DE LIANA TIMM	80
5. ENTRE-IMAGENS OU O CADERNO MENOR	102
6. POR UMA POLÍTICA DE MAQUINAR A MÁQUINA	149
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	158
ANEXO I	162
ANEXO II	169

## 1 INTRODUÇÃO

Que paradoxo consiste escrever uma introdução, “escrita primeira” capaz de possibilitar referências seguras sobre o caminho que se segue, sua cadência no tempo e espaço. Mas que para ser efetivamente realizada, é necessário que todo processo de pesquisa já tenha ocorrido. E é justamente esse eterno movimento cambaleante que constitui o ato de pesquisar. Pois o pensamento acompanhado do desejo pesquisador se faz por inúmeras reviravoltas, por idas e vindas, apagamentos, refazimentos, obscurecimentos, incertezas. Mas chega o tempo em que o corte é necessário, apesar do desejo-pesquisador se estender por toda uma vida.

Alguns avisos se fazem necessários, pois o que se segue é um desejo-tese tramado em diversos campos, fruto de um percurso acadêmico que a cada vez que avançava o desvio se fazia necessário.

Esta tese nasce de um campo interdisciplinar, cujo Programa de Pós-Graduação Informática na Educação UFRGS congrega pesquisadores de diversas áreas acadêmicas, entre eles pedagogia, psicologia, artes e informática. A linha à qual esta tese se vincula dentro do Programa chama-se Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição.

Minha formação enquanto pesquisadora é a Psicologia, realizei mestrado em Psicologia Social e Institucional, e a temática de minha dissertação versava sobre os campos da Arte e da Loucura. Como podem perceber, sempre tive interesse especial nas fronteiras, o que me moveu em direção a uma psicologia que fosse alimentada por outros saberes, ou melhor, movida por aqueles abismos onde era possível perceber sua impotência. Estes múltiplos trajetos, cujo desvio se tornava meu próximo passo, marcou minha trajetória acadêmica. Desta forma, apesar de psicóloga por formação, a arte nunca me abandonou, ela sempre paira no horizonte, esperando um próximo encontro possível.

Não se trata aqui de uma tese acadêmica no sentido convencional, pois não tem como objetivo ser desenvolvida num modelo duro de ciência, que lide com representações de universais. Pelo contrário, utilizando-me de autores da

Filosofia da Diferença, busco aqui construir uma tese cartográfica, que privilegie mais o processo do que o resultado, e que cujo resultado tramado na busca pela potência da vida, visibilize apontamentos singulares.

Trata-se de tramar uma tese que possa circular por entre o (des)contínuo da ciência e da filosofia, da filosofia e das artes, de forma a compor uma espécie de ciência menor (DELEUZE; GUATTARI, 2007b), cujas características seriam pautadas por noções dinâmicas e nômades, como as de devir, heterogeneidade, variação contínua, etc. Contrapõe-se, dessa maneira, a um outro modelo de ciência derivado do estático, do reconhecimento e da ordenação.

Cabe ressaltar que esta pesquisa nasceu a partir do Grupo de Pesquisa Corpo, Arte e Clínica nos Modos de Trabalhar e Subjetivar (<http://www.ufrgs.br/corpoarteclinica/>), coordenado pela Professora Dr<sup>a</sup>. Tania Mara Galli Fonseca, minha orientadora. E também pela supervisão da Professora Dr<sup>a</sup>. Margarete Axt, minha co-orientadora pelo PGIE. Outro ponto importante na trajetória acadêmica desta tese foi a oportunidade de realizar o estágio de doutorado (sanduíche) na Universidade do Porto, Portugal, no Grupo de Pesquisa Estética, Política e Arte, coordenado pela Professora Dr<sup>a</sup>. Maria Eugénia Morais Vilela, a qual me acolheu de forma carinhosa e me orientou durante minha estadia em Portugal.

Trata-se enfim, de uma pesquisa forjada em diversos campos, ou melhor, que buscou tramar um diálogo entre eles. Mais especificamente busquei uma investigação a respeito da *imagem digital*, entendendo a imagem digital a partir do encontro possível entre a arte e a tecnologia. Pois num primeiro momento o investigar sobre a imagem digital, poderia ser feito apenas em quesitos técnicos, mas não foi este meu interesse, o meu olhar investigativo incidiu justamente num aprofundamento das potências que a imagem digital poderia ocasionar quando em encontro com a arte. Assim, de uma forma mais específica, busquei inventar e ampliar a ideia de um *computador-atelier* na produção de imagens digitais que apontam para o processo de criação.

Dito isto, não se trata da imagem digital a partir de uma perspectiva massificadora, ou de reprodução, até porque, em termos teóricos, já foi dito que esse também não é o processo de pesquisa que busquei desenvolver. Mas trata-se, justamente de ir em direção a algo que está sempre a escapar, algo

que se dá enquanto criação, e que emerge desse encontro potente entre homem/tecnologia/arte. Assim, tal qual Alice cai no buraco ao perseguir o coelho branco, aqui faço um convite a perseguirmos o pixel, esse menor elemento da imagem digital, em busca do que ele pode.

Assim, penso a imagem digital a partir das possibilidades de um computador-atelier, que possa permitir encontros criacionistas. Por se tratar de uma cartografia, que reúne os elementos antes citados, escolhi para compô-la a participação da artista gaúcha Liana Timm. Artista multimídia, arquiteta, designer, poeta e atriz, entrou nesta escrita com seu sopro de vida, com suas imagens digitais, compondo uma trama imagética a ser percorrida. Trata-se de roubar Liana e suas obras no sentido deleuzeano.

Assim, numa atitude descarada de roubo e amor, num estilo a-paralelo de/em pesquisa sobre imagem digital, de/em percorrer as imagens digitais dela, de/em criar as minhas por reverberação<sup>1</sup>, esta pesquisa se constrói numa espécie de conversa gaga. Movimento de zig-zag, sempre em busca de linhas que possam arrastar para novas sensações, para o sensível, o que é capaz de produzir pensamento. Liana configura-se nesta tese, então, como uma *personagem estética* capaz de evocar, linhas de condução para que a problematização da imagem digital e suas potências de criação possam assim ser percorridas.

...

O capítulo 2 “Cartografia”, refere-se ao procedimento metodológico adotado de cartografia, bem como dos movimentos operados durante a construção da tese, que pouco a pouco foram se engendrando para formar pistas sobre o problema investigado. Parte-se da exploração sobre a criação na imagem digital, e a partir dela outros conceitos operadores vão sendo visibilizados. Liana Timm funciona neste contexto como uma personagem

---

<sup>1</sup> Minhas imagens encontram-se em um *caderno menor*, cuja indicação se encontra no capítulo “Entre-imagens ou o caderno menor”. Num jogo a-paralelo, ele foi construído juntamente com a tese, referenciando meu *dever* enquanto pesquisadora. Com o intuito de compor um jogo de bifurcações, um intervalo a ser percorrido pelos leitores desta tese. Por isso, apesar de ele ser um caderno físico, uso a potência tecnológica de reprodução e digitalização colocando-o na tese, de forma a jogar com esta tese escrita que discorre sobre imagens digitais.

estética, e suas obras digitais possibilitam que linhas sejam tramadas. Assim, corte-montagem emerge como gesto menor dela enquanto procedimento criacionista das imagens, ao mesmo tempo em que reverbera no modo como tramo esta tese.

No capítulo 3, intitulado “Computador-atelier”, toma-se o agenciamento do computador com o corpo-artista, quando em criação de suas imagens digitais. Assim, de um contexto macro da dimensão “homem-técnica” (subcapítulo) pouco a pouco vai se aproximando ao menor elemento presente na imagem digital, o pixel. No subcapítulo “computador e arte”, relata-se uma breve história do computador e seu encontro com a arte, bem como os tensionamentos existentes entre ambos. No subcapítulo “processo de criação”, enfoca-se de forma mais pontual a perspectiva do processo criacionista e os elementos que estão em jogo quando este atua no corpo-artista. Por fim, no subcapítulo “imagem digital”, busca-se também trazer um panorama da imagem fotográfica analógica e fotográfica digital, para entender de modo mais amplo como se dá a produção de imagens. Faz-se também uma aproximação do conceito de corte-montagem com o movimento fotográfico de Fotomontagem, para depois ir aprofundando como se dá o processamento de imagens digitais no computador. Sempre em direção ao ato criacionista presente na imagem, que só se torna possível se encarar-se o pixel como linha e não ponto.

No capítulo 4 “Maquinária da arte digital de Liana Timm”, o foco recai sobre o procedimento de corte-montagem presente em suas imagens, aproximando-o dos conceitos de imagem-tempo e simulacro. Assim, ao abrir algumas linhas de suas produções, ficará evidente o maquinismo com que Liana opera o computador-atelier para produzir diferenças imagéticas. Sempre agindo no intervalo das imagens de forma a constituir poéticas do entre.

O capítulo 5 “Entre-imagens ou o caderno menor”, torna-se a visibilização do meu devir enquanto pesquisadora, ao escrever uma tese que se insere num contexto de criação e expressão. O zig-zag forjado entre Liana e eu, acabou por reverberar tramas múltiplas e heterogêneas, em que meu corpo agenciado às obras dela, também cria as suas. Meu maquinismo imagético.

No último capítulo, “Por uma política de maquinar a máquina”, busca-se fazer algumas reflexões que envolvem a postura inventiva de se maquinar a

máquina. Ou seja, é uma busca pelas possibilidades de agenciamentos maquínicos que levam a produzir diferença.

.....

Antes da leitura da tese gostaria de realizar alguns esclarecimentos, de modo a facilitar a compreensão de meu percurso. Minha escrita buscou em muitos momentos dar vazão ao meu estilo poético de escrever, logo para além de uma tese interdisciplinar, se constitui também num texto poético. Com a delicadeza sutil que a poesia carrega consigo, busco tramar as palavras de forma a trabalhar a sensibilidade que constituiu meu olhar-pesquisador.

Minha posição em relação ao computador-atelier, é do mesmo estar sempre inserido num circuito maior, cujo agenciamento com o corpo-artista é capaz de produzir imagens. Logo, não busco desenvolver uma dicotomia ou uma polaridade entre os termos, como se existissem de forma independente sem o outro, trata-se enfim, de relações que estão sempre sendo co-produzidas (artista e obra, computador-atelier e corpo-artista, arte e vida, ciência e arte).

Conheci Liana Timm através de minha orientadora Tania Galli, escolhi a produção plástica desta artista justamente por envolver questões tecnológicas em sua produção, como é o caso do computador. Frequentei seu atelier entre o período de junho de 2011 a maio de 2012 em encontros semanais previamente marcados. Desta forma, me deixei afetar pelas forças em circulação na pesquisa e no campo. Conversava com Liana, trocávamos ideias, observava suas posições estéticas, vasculhava seus arquivos, olhava suas obras, lia suas entrevistas, enfim, de modo fragmentário me movimentava por entre os vestígios de suas criações, e assim, fui compondo num estilo de corte-montagem a tese. Era o modo como eu operava as imagens, a pesquisa, as descobertas. Poderia ter procedido de outra forma, porém foi este o caminho que escolhi. Por isto, quando exploro as obras dela, faço zig-zag, pois não me importa as séries de suas produções propriamente ditas, mas sim, o que as faz operar (o que eu como pesquisadora consigo ver).

## 2 CARTOGRAFIA

Esta é uma tese forjada no princípio metodológico da cartografia. Assim, há um privilégio do movimento na tese, ou pelo menos, o movimento que eu enquanto cartógrafa consegui realizar para traçar o campo, e instaurar uma investigação.

Desta forma, é uma tese que busca tramar um elogio a determinadas ideias ou conceitos. Na medida em que esta escrita é forjada a partir de diversos campos e insere-se justamente num programa interdisciplinar, pode-se dizer que o fluxo em que é entalhada, trata-se inevitavelmente do *meio*.

Aos poucos será possível, perceber que desta derivação, estar ao meio sempre de duas referências, seja quais forem elas, o homem e o computador; a arte e a tecnologia, psicologia e arte, busca não o reforço de uma dicotomia e oposição, mas sim, abrir para a possibilidade do paradoxo que é possível de ser habitado.

Como havia dito antes, não se trata de uma pesquisa que busca em sua análise resultados universais e representacionais, espécie de resposta final a um determinado problema. Talvez o maior desafio de qualquer pesquisador, seja justamente, com seu trajeto nômade, possibilitar aberturas a novos questionamentos. E se há algo, para concluirmos, que o mesmo seja eticamente fiel à precariedade do que encontramos em um determinado ponto de nosso trajeto.

E como se torna complicado, escrever agora que a tese finaliza, pelo corte temporal necessário à defesa do doutorado, tudo aquilo que em 4 anos permitiu um certo incubamento de ideias e devires. Espécie de gestação alongada, extra-sensorial e anormal, cujo tempo cronológico é multiplicado e intensificado em 5 vezes. Trata-se com certeza de algo, no plano do pensamento, que pede para nascer. E como todo parto, como toda criação, ela está em meio e é arrastada por sangue e sofrimento. Escrita delicada, que pede um nascimento digno no campo do pensamento enredado, fruto dos trajetos traçados durante a pesquisa. Mistura passional entre pesquisar e pensar, cuja força vital é tão drástica que nos lança a um caos, e em nosso minúsculo gesto, forjamos um pequeno guarda-chuva para nos proteger desta

chuva insensata. Sim, pesquisar é se molhar, complemento dizer, que viver exige isso.

Trata-se, enfim, de escrever para além de um eu, escrever com a vida, a partir de uma zona de indiscernimento, sempre em busca da liberdade, de forjar um vazio por entre as linhas tramadas. De liberar a vida onde ela é prisioneira. Combate incerto e por demais audacioso, mas que faz parte. Faz parte quando se supõe que escrever a partir da vida, da psicologia, da arte, destes atravessamentos, é necessário a capacidade de invenção. Escrita-tese malabarista, que permite um estilhaçamento de meu processo criador, pois escrever também é minha pequena criação. Escrita-trama que vasculariza outros planos, outras latitudes em uma cartografia a ser construída. Escrita que bombardeia toda ilusão de nascer de um eu, pois como Deleuze e Guattari (2007) citam, cada um de nós são vários.

Assim, reforço, que apesar desta tese ser escrita em primeira pessoa, em nenhum momento quis sustentar a ideia de um eu (autor) fechado, trata-se de uma escrita múltipla, com diversas vozes. Por uma questão estilística, opto por usar o eu, pois também quero com a delicadeza da escrita e do movimento que busquei instaurar, fazer zig-zag entre diversos planos. Assim, parto de um eu, rodopio na personagem estética de Liana Timm, cruzo suas imagens, atravesso por entre fragmentos imagéticos, reverbero meus próprios devires. Louca perseguição que busca vasculhar a imagem digital em encontro com a arte. Conversa-cruzada, conversa-erva capaz de explodir a ilusão de um discurso reto e acabado sobre arte e tecnologia.

Assim, forjo o espaço necessário para tramar uma pesquisa-mapa, maquinada a partir do meio, sempre pronta a refazer-se. Pesquisa aberta, “conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente” (DELEUZE E GUATTARI, p.22, 2007).

Pesquisa cartográfica que, na medida de sua exploração, confunde os trajetos dinâmicos, mistura sutil entre o percurso e o percorrido. Pesquisa-mapa que não pretende apontar uma origem, mas sim estabelecer deslocamentos, redistribuição de impasses e aberturas. Mapas deslocados, intensos, densos. Eis suas variações no decorrer da pesquisa, eis suas possíveis modulações com o pensamento.

Ditas essas primeiras palavras introdutórias, sinto-me mais à vontade para mostrar alguns percursos realizados, durante a construção desta tese. O que se seguirá, trata-se de um certo regurgitamento do desejo, que sempre esteve à minha espreita. Dito de outra maneira, notas cruzadas de uma cartógrafa antropófaga, cujo movimento inicial da paisagem cartográfica, estava no devoramento da artista Liana Timm.

### **(- 1) prelúdio para uma devoração ou preciso devorar L.T.**

Não se trata de um início. Como em tudo, é apenas uma possível entrada sendo assinalada e vivenciada. Pois estamos sempre “em meio a”, assim acredito que toda pesquisa torna-se política e ética na medida em que possibilita o estilhaçamento das definições e certezas. Falo em nome de um estilo de pesquisa por vezes incerto, e angustiante, que busca esburacar aquela ilusão retilínea do pensamento.

Suave paradoxo que exige um movimento alucinatório, esquizo, capaz de produzir desvios e rupturas, devires. Com disparidades se compõe o engendrado processo de pensamento do pesquisador. Capaz de atuar por saltos disjuntos, ao contrário do que se coloca tradicionalmente na ideia recorrente e equivocada de que o pensamento pensa reto em direção à verdade e que o pensador é uno, indiviso e coerente em si mesmo.

Suely Rolnik (2006, p.65) já dizia “todas as entradas são boas, desde que as saídas sejam múltiplas”. E assim, jogando-me em direção a uma perseguição pela imagem, como se a mesma fosse uma paisagem possível ao desbravamento, encontrei-me com Liana Timm e seu sopro de vida.

Liana artista múltipla, cuja criação artística é capaz de se desdobrar em várias expressões da matéria, ela escreve, ela pinta, ela atua. Seu corpo pede cada vez mais terra, uma terra estrangeira e modulável, como se fosse o ar cujo movimento vital é capaz constituir uma suave brisa ou uma terrível tempestade. Liana é ar, penetra nas ideias mais sólidas e estereotipadas de o que é ser artista. Liana é antes de tudo esse sopro incansável que a faz estar num eterno devir, num vir a ser contínuo, deixando para trás tudo aquilo que a atravessou por alguns instantes.

Em Liana, vi uma terra a ser formada, em suas obras, via platôs a serem desbravados e escavados. Num desejo meu de verificar o menor elemento, resquícios de minha cartografia construída no mestrado, a paisagem da imagem era tentadora. E como uma diretriz necessária a toda cartografia, ou pelo menos eu enquanto cartógrafa necessitava de uma, elegi o processo de criação dessa artista, como condutor de meu pensamento. E assim, lancei-me a uma perseguição de seus rastros de criação. Não me interessava naquele momento e nem hoje, a descrição biográfica majoritária e molar de sua produção estética. Interessava-me justamente os pequenos fragmentos, as possibilidades de encontros e contágios, cuja reverberação inevitavelmente sempre estaria visível em minhas próprias potências de criação.

Pesquisa cambaleante, cujo diálogo traçado naquele momento era vibração possível de meu corpo ao dela, tentativa de tramar uma conversa ousada, para além dela ou eu enquanto sujeito identitário, ou algo que tivesse em mim e nela, tratava-se de abrir espaço para algo que podia passar entre nós. Blocos de devires capazes de nos atravessar, espécie de evolução a-paralela, algo que está entre nós, e que corre noutra direção, fora de nós. Encontrar é descobrir, capturar, roubar (DELEUZE, 2004).

E então, na modulação de pensamento que uma pesquisa constitui, percebi que teria uma longa preparação para realmente encontrar L.T., ou melhor, encontrar o que desejava pesquisar. Longo trajeto para realmente estar pronta a roubar, fazer mapa, constituir dupla-captura. Para além de uma pesquisa cópia, decalque e imitação. Tratava-se de suspirar-aspirar a vida e fazer disto blocos assimétricos.

Não havia como em toda cartografia um protocolo normalizado, tratava-se de um lançamento a uma geografia de afetos, invenção de pontes para fazer travessia sensível e aberta aos devires, de maneira que o perfil do cartógrafo constituísse assim, um tipo de sensibilidade (ROLNIK, 2006).

### **(0) anotações fragmentárias de uma cartógrafa ou fabulações poéticas de uma cartografia intervalar**

- a devoração se transformou em roubo, preciso roubar e fazer núpcias;
- preciso constituir e habitar um território existencial;

- preciso tramar uma pesquisa-mapa conjuncional;
- e ir, pelo meio, cada vez mais além, dar nascimento ao gaguejar, linha quebrada sempre em adjacência;

### **movimento entreato ou o suspiro de uma cartógrafa**

Encontrar o modo de suportar as forças que me afetam e que colocam riscos e desafios para que esteja preparada para capturar. Trata-se de fazer, de experimentar, de lançar-se à criação, pois neste momento cego, tomada pelos afetos e pela sensibilidade de meu corpo, não há juízo possível. Tudo se passa como o que posso fazer diante de minhas circunstâncias atuais. Ir em busca do próprio infinito atual, é disso que se trata.

- quero tornar a pesquisa num corpo sem órgãos;
- quero esburacar (o) , e dar passagem, à vida, à pesquisa inventiva (o) ;

Início pela perseguição ao processo de criação, mas sinto que ainda não cheguei ao cerne da pesquisa. Faz-se necessário arrancar algo a mais desta situação, tal como Deleuze (1985) indica, arrancar a questão que ela contém. Olho para o horizonte, e percebo que estou entre a arte e tecnologia, faço força para habitar esta paisagem. Soma-se a isso meu fascínio pela imagem, pela sua composição. Então, ao frequentar o Atelier de Liana Timm, ao mergulhar em sua produção, nesse campo de forças expressivas, numa espécie de genealogia do rastro, daquilo que apontava para a possibilidade do novo, vou ao encontro cada vez mais ao universo do digital.

Sim, Liana, é uma artista polivalente, com várias frentes de trabalho, mas como todo corte que uma pesquisa pede que se faça, eu escolho vasculhar suas imagens digitais<sup>2</sup>. O fato de ter claro que minha investigação elege suas imagens digitais, não repele a diversidade com que uma cartografia

---

<sup>2</sup> A temática da imagem digital foi escolhida devido a implicações minhas, levando em conta a afinidade que possuo com o uso de tecnologias, e o meu percurso sobre a investigação de suas possíveis potências. Frequentei o Atelier de Liana Timm de modo regular (semanalmente), período esse que possibilitou a imersão no campo de pesquisa e suas modulações.

é construída, pois o cartógrafo tem que sustentar um corpo capaz de vibrar, de sintonizar com vários canais, de forma a manter a vida em circulação.

Estou relatando, mas trata-se de um regurgitamento, como se tudo aquilo que tomei contato, durante os quatro anos da pesquisa, pudesse, não sei bem em que momento, formar uma espécie de massa disforme, cujos pontos salientes me dessem uma breve indicação da matéria que eu como investigadora estou operando. Desculpe-me se parece confuso, mas toda pesquisa tem seus momentos de confusões, e como estou aqui num movimento malabarista inventando posições para deixar a pesquisa fluir, minhas conexões de ideias se tornam um tanto quanto embaralhadas. Mas para tudo existe um tempo, e uma necessidade. É a massa pedindo para nascer, é o problemático com sua teia virtual, lançando-me a inquietações.

Trata-se de meu olhar cartográfico imerso ao campo, embalado pelo movimento, num esforço de realizar um pouso no movimento (e não do movimento). Por isso, as oscilações constantes, o trajeto quebrado e desviante, o pensamento enviesado. Abertura de meu corpo-pesquisador, em realizar outra política cognitiva em pesquisa, para encontrar minha questão-problemática.

E nesse cenário, no Atelier de Liana, imersa em suas produções, como que tentando capturar um estilo, esbarro num *gesto fundamental*, seu movimento operativo de montagem, de aproximação de paisagens e elementos diversos, de sobreposição. Distorcendo uma imagem inicial, a operava num novo universo possível, tensionando suas cores, em novas possibilidades de perspectiva. O *computador-atelier* por sua vez possibilitava os deslocamentos de camadas, misturando as fronteiras entre pintura e fotografia. Rumo a uma variação, distorção ficcional da força que é capaz de atravessar as fronteiras da percepção, Liana cria paisagens inventadas.

*Computador-atelier* se torna assim um conceito operativo, pista fundamental para que minha pesquisa-mapa desloque. *Corte-montagem*, movimento obscuro à espera de investigação. Computador-atelier tal qual um agenciamento maquínico, que de um lado é uma espécie de organismo, mas ao mesmo tempo o corpo sem órgãos o arrasta para um desfazimento dos corpos. Eis a delicadeza em tentar perceber a potência deste encontro, para além de uma dicotomia ou lógica binária. Quase como uma caçadora, daquilo

que está sempre a escapar. Jogo de palavras precárias, para tentar dar conta minimamente de algo que pertence mais a ordem do virtual e criação, que do molar e reprodução.

### **objetivos ou latitude a ser navegada**

No contexto entre arte e tecnologia, através do conceito computador-atelier, com foco, na investigação da imagem digital, buscarei lançar-me em direção daquilo que sempre se encontra indeterminado na imagem, ou seja, sua possibilidade de criação e invenção.

Liana e sua produção plástica permitirá um estudo cartográfico, tomando-a como personagem estética.

Assim, nesse cruzamento da discussão sobre imagem digital, através de Liana e suas reverberações constituo esta tese. Escrita-erva, cujas modulações de ritmos apontam para o próprio movimento cambaleante da pesquisa-pensamento. Pesquisa-mapa cujo ponto final não busca nomear verdades ou conclusões. Trata-se de falar numa certa louca presunção, de uma viagem possível do macro ao micro. Navegando na imagem, em busca de seu grão, para que ele possa dar indícios do que está mais além, apontamentos imprecisos de uma agenciamento sempre pronto a refazer-se. Construção insensata de uma terra-mapa sempre pronta a afundar-se.

desabafo, hoje quero ser apenas geógrafa

**(n-1) pesquisa-mapa**

**pista 1 zoom-movimento / oblíquo-torto-diagonal**

*Oblíquo*

Fugaz espanto da experiência  
por isso registro o fora  
no dentro transformado em fora

Saída do dentro me vejo objetiva no olhar  
num raro momento de realidade sem mistura

O casco do meu navio na água se embebeda  
resiste às ondas de mim e não volta  
Se abre ao sol de novos dias  
às sensações e aos sentidos

não sou esta nem aquela

existo

Liana Timm  
(Água passante, 2009)

A imagem ainda me fascina, sua beleza figural me convida a um mergulho, sim, quero descer, como se a cada degrau me aproximasse cada vez mais da possibilidade de perceber com o que ela está em conexão. Não quero acrescentar, quero descer e subtrair. Louco movimento, cuja miragem me leva a capturar o menor elemento. Sim quero chegar ao grão da imagem, em seu menor elemento, em seu pixel.

Desço de forma oblíqua, pois sei que a travessia é tortuosa e exige desvios, acabo com qualquer ilusão retilínea do pensar e sentir. É pela lateral que escorrego nos platôs, buscando seus pontos movediços e instáveis capazes de dar passagem ao meu desejo pesquisador. Lanço-me no abismo da imagem, pelas fendas, à procura de encontros, à procura de espaços vazios, livres do vivido, em direção ao inominado. Busco vacúolos para fazer a vida expandir-se em mim.

Insisto no zoom como condutor deste outro olhar e, para minha surpresa, ao chegar na visibilização máxima do pixel, no limite imagético da ampliação, apercebo-me que chego a uma espécie de impessoal. Constatação drástica que me leva a retornar.

Saí em direção ao pixel, ao grão da imagem, quase como tentando enlouquecidamente escrever uma trama poética da casa vazia, sonhei com

isto. Desejo-precário de ser uma arquiteta vibrátil. Construir ruelas e ladeiras labirínticas que levam sempre a uma casa por vir. Dimensão onírica do vir-a-ser.

Há algo de enigmático no pixel, mas não é sua casa vazia. Quem ocupa sua casa é a cor. Pixel é cor. Cor de mundo possível. O grande pulo, a grande diferença está no cinza. Cinza<sup>3</sup>, cor intervalar, cuja potência colorante visibiliza as vizinhanças. É ali, ali onde o ponto cinza dá seu salto, naquele espaço vazio em volta, nas conexões que podem ser traçadas e retraçadas incansavelmente que está o que teima escapar. *A vizinhança intervalar do pixel*. Espaço possível entre dois pixels. Entre muitos pixels. Aí que está o imperceptível, da imagem, sua potência de criação. Eis que o ponto vira linha.

E lanço-me a perseguir as linhas que daí se proliferam.

hoje me tornei poetisa do intervalo

## pista 2 meio / corte-montagem

### NO MEIO

estou no meio de um estilo

durante ultrapasso

flutuo no fazer  
como o estouro  
de uma bolha

não existo  
antes nem depois  
sou *borderline*

---

<sup>3</sup> Faço uma referência ao cinza por ser uma cor do intervalo, cor composta entre a mistura/intervalo do preto e branco. Cor-conceito para que o pixel, que é cor, possa eclodir uma linha intervalar.

Liana Timm  
(Água passante, 2009)

Na pista 1, estava embriagada com o zoom, de forma oblíqua intencionava fazer uma espécie de decomposição estrutural. Que louco desejo me leva a resvalar no impessoal. Trajeto quebrado que pede uma recondução do pensamento, pois ali naquele instante, ainda não estava o que eu ansiava a descobrir. Era preciso certo pulo, certa transformação, perceber que outros movimentos eram precisos, que outro olhar precisava ser instaurado. Assim, na constatação do intervalo como potência, o ponto vira linha, uma linha que necessariamente opera registros suficientemente potentes para a efetuação de descentramentos outros, uma lógica rizomática.

Persigo a linha, com ela quero fazer uma pesquisa-mapa. Deleuze e Guattari (2007) dão pistas, primado da linha sobre a forma, sobre o ponto, lógica das conexões. Era preciso transformar o ponto em linha para instaurar uma pesquisa-erva, pesquisa-rizoma.

E na linha me equilíbrio, lanço o pensamento em direção à captura das múltiplas conexões, das multiplicidades possíveis. Não me interessa a forma e o tamanho, me importa a bifurcação possível.

A linha me lança ao meio, ao intervalo. Ao *topos* possível da conexão.

E tal qual uma reverberação intervalar possível, o movimento cartográfico de meu olhar vibrátil em busca do pixel sobrepõe-se ao movimento operador de Liana. Movimentos que ressoam em si mesmos, tal qual a oitava superior de uma nota quando é tocada. A busca poética pelo ponto que vira linha e aponta para o intervalo possível, o corte-montagem presente no gesto menor de Liana ao criar suas obras imagéticas, o corte-montagem operado por mim ao montar esta Tese, ao circular por entre as obras digitais de Liana. Reverberações em ressonância poética.

Pesquisa estilhaçada entre fragmentos, movimento criacionista de Liana, mistura intervalar que busca ecoar de diversas formas. Eis nossa mistura, eis reverberações improváveis, implicação esquizo.

Investigação enigmática, delírio inventivo de uma estética do intervalo. Liana é uma artista do intervalo. O computador-atelier opera magicamente<sup>4</sup> esses mundos possíveis. Eu sempre fui uma caçadora de intervalos, constatação poética de uma pesquisadora, esforço vital de meu próprio devir.

Corte-montagem torna-se, assim, um conceito importante, já que reforça a afirmação da potência imagética do pixel, de sua força criacionista em operar os intervalos, e fazer deles uma explosão de forças outras. Daquilo capaz de surpreender-nos.

Pesquisa sensível que se lança em fluxos criacionistas. Mistura vital que areja o pensamento para uma poética sobre a imagem.

E assim, com a força possível que o intervalo pode operar no pensamento, busco tensionar esta pesquisa. Corte-montagem como potência possível de operar ligações, coexistência de diversas camadas de tempos.

Quero investigar que intervalo é esse, sua potência de construir imagens de outros mundos. E que interessante é a constituição do intervalo, pois a mesma pode operar em diversas escalas, podemos pensar ao extremo da imagem, tal qual minha captura pelo pixel, o menor elemento da imagem, como também entre duas imagens já constituídas. E assim, nesse jogo imagético que exige (re)enquadramento do olhar e pensamento, prossigo minha busca, persisto na investigação.

Constituição de outras pistas, mesmo que precárias, que me levem a pensar esse intervalo e as inúmeras operações possíveis sobre ele.

Deleuze, em sua obra *Imagem-tempo*, pensa que junto ao ato cinematográfico de montagem também existe uma ressonância do modo como se concebe, percebe um tema, uma narrativa ou um roteiro. “A concepção engaja um *mise-en-scène*, uma decupagem e uma montagem que não dependem simplesmente do roteiro” (DELEUZE, 1985, p.222).

O *mise-en-scène* corresponde, então, que entre duas cenas algo acontece. Algo se passa entre elas, por mais distantes que sejam, e que apontam para uma situação a ser desvendada.

---

<sup>4</sup> Quando uso a palavra *magicamente*, me refiro a um modo poético de descrever o “trabalho criador de Liana em seu computador-atelier”, já que o mesmo produz imagens a partir do agenciamento criacionista com o corpo-artista e os devires que são possíveis de circular.

O intervalo com sua força enigmática, apontando para outros universos possíveis. Trata-se de se instalar na passagem, pois, no meio, se encontram as maiores velocidades. Buscar a diferença nas imagens não se refere à diferença entre x e y, mas o que se passa entre x e y (SILVA, 2002).

Quero pular a margem daquilo que me limita, e nadar para o meio, pois é ali entre duas margens possíveis que se encontram as maiores velocidades.

Ao olhar para a imagem, sei que sua potência não se encontra no contorno, no limite imagético da sua figura. Sua potência está no limite de sua ação, além de seu enquadramento, para múltiplas direções. “No fundo – ou no limite – para ver bem uma foto mais vale erguer a cabeça ou fechar os olhos” (BARTHES, 1984, p.84).

### **pista 3 personagem estética**

Em meio ao campo da arte, arte entendida como bloco de sensações, isto é um composto de perceptos e afectos (DELEUZE E GUATTARI, 2004), busco tramar pistas que possam possibilitar a construção desta pesquisa-mapa.

Assim, aponto para uma arte em que seja possível arrancar o processo pessoal da memória e levar-me ao impessoal. Trata-se de um paradoxo, uma espécie de deslizamento constante, cuja perseguição do gesto menor de Liana leva por, sua vez, ao impessoal que é capaz de atravessá-la. Assim, a partir dessa concepção equilibrista, busco roubar Liana, mas veja bem, é mais do que Liana enquanto artista individual que teria uma vontade de criação, quero habitar, mesmo que precariamente, as multiplicidades das fibras criacionistas que a transpassam, que me levam ao agenciamento sempre pronto a refazer-se, quero numa, ilusão inocente, ter a sensação de tocar mesmo que brevemente o fora que lhe punge a criar.

E dos agenciamentos que o computador-atelier é capaz de operar em suas criações, busco tramar linhas, percorrer o rizoma de suas imagens digitais. Não se trata de pontos, trata-se de linhas que reverberam o crescimento de dimensões em multiplicidades.

Roubo Liana como uma personagem estética em minha tese, depois de devorá-la, necessito roubá-la, encontrar, algo que passe entre nós. Fazer núpcias, estilo a-paralelo de pesquisar, capaz de levar-me a um pensamento para além das sensações e percepções.

Composição cruzada, pois ao investigar a imagem digital, também utilizo Liana como personagem estética, tendo em vista a exploração artística de suas imagens digitais. Investigação essa que não busca um elogio ao pessoal ou a uma memória individual, mas que sabe que toda produção artística se dá num encontro, agenciamento possível de forças diversas.

Assim, ao buscar o indeterminado na produção artística da imagem digital, estarei quem sabe perseguindo aquilo que é capaz de durar para além da obra. Ou seja, quando me refiro ao gesto menor de Liana, estou indo para além do pessoal, para além das percepções ou afecções dela. Estou como que tramando uma rede possível dos afectos e perceptos da imagem digital que são capazes de durar. Tal qual o bloco de sensações que Deleuze e Guattari (2004) tanto falam.

Estranha combinação, cujo movimento de torção do pensamento tem que levar necessariamente a algo para além do vivido. Delicada posição de investigação, esforço mortal, cuja armadilha pode voltar-se contra mim, e transformar todo meu esforço numa catástrofe. Por isso dói escrever, por isso dói pesquisar. Pois estamos quase sempre lidando num esforço inumano, para além do que podemos naquele determinado momento.

*Personagem estética*, concepção intervalar inventada em minha tese cartográfica, para dar conta da mistura que pretendo realizar. Junção fragmentária de personagem conceitual que pertence ao campo da filosofia e origina conceitos, e da figura estética que pertence ao campo da arte e origina perceptos e afectos. Assim, nesse hiato, nessa invenção conceitual, busco tornar Liana em personagem estética, para que de suas produções artísticas em imagens digitais eu possa problematizar o devir da imagem.

Liana, enquanto personagem estética, torna-se assim, uma intercessora, nessa minha pesquisa-mapa. Encontro-erva que não busca decalcar o mesmo, mas que pela ação do outrem nos faz diferir. Encontro a-paralelo capaz de permitir a circulação de intensidades que empurra a desterritorialização cada vez mais longe.

Fabricam-se novos intercessores à medida em que se esteja fabulando (DELEUZE, 2010). Deste modo, me torno uma pesquisadora falsária, cuja escrita anseia por captar o movimento de constituição de um povo. Pesquisa-fabulatória, cujas linhas rizomáticas na investigação da imagem digital possibilitam a produção de novos mapas, de séries heterogêneas.

#### **pista 4 anseio por ser uma pesquisadora falsária**

Desejo neste momento instaurar a possibilidade de construir uma pesquisa-mapa fabulatória, cuja direção esteja embebida na problemática deleuzeana da potência do falso<sup>5</sup>. Interessa-me a potência do falso como um princípio possível de produção de sentidos.

Tal perspectiva aponta para o regime crônico<sup>6</sup> e cristalino com que buscarei encarar a imagem. Acolho contradições, deslocamentos e modificações que podem advir do plano temporal, indo na direção do “tempo crônico, não-cronológico, que produz movimentos necessariamente ‘anormais’, essencialmente ‘falsos’”. (Deleuze, 2005, p.159)

Em oposição aos binarismos e a um mundo ditado pelo sensório-motor, preso num raciocínio de causa e efeito, quero abrir a potência imagética em direção às suas indeterminações, às suas possibilidades de percursos.

O *pesquisador-falsário* surge no sentido de contrariar qualquer possibilidade de uma narrativa em pesquisa que se pautar por conexões legais do espaço e relações cronológicas do tempo. Busca habitar imagéticas cristalinas, perder-se na indiscernibilidade entre real e imaginário, visibilizar a imagem-tempo direta, suscitando diferenças inexplicáveis entre verdadeiro e falso. Trata-se, enfim, de quebrar qualquer existência possível de um sistema de julgamento na pesquisa, e abrir-se para a potência do falso com toda a força de sua multiplicidade.

---

<sup>5</sup> É importante esclarecer que a presente tese, é tramada dentro do referencial epistemológico da Filosofia da Diferença, a partir deste paradigma o elogio à *potência do falso* faz referência ao fato de que não existe uma única verdade científica, e de que a mesma é sempre relativa a determinado ponto de vista e das forças que ali circulam.

<sup>6</sup> Deleuze utiliza no livro *Imagem-tempo* o termo *crônico* ao se referir à apresentação direta do tempo, o tempo puro, em oposição ao tempo cronológico que é fundado no encadeamento linear.

No entanto, isso não nos leva a considerar que devemos guiar a elaboração de nossas proposições sobre o mundo (incluindo aí a constituição de objetos-problema e suas tensões estilísticas) a partir do juízo, posto que não nos centramos no significado e tampouco nos designantes, mas sim nos centramos nos sentidos (os quais prescindem da distinção do juízo entre falso e verdadeiro, posto que o falso possui a potência de criar sentidos vários) e sua afirmação estética de um estilo (FONSECA; COSTA, 2013, p.425).

Acima de tudo, a ficção pretende ser uma estratégia metodológica para operar a cartografia, já que constituo a questão-problema como um agenciamento, e ao delirar sobre ela, pretendo visibilizar as inúmeras possibilidades de sentidos que daí podem emergir. Assim, busco construir uma rede de pensamento capaz de suportar tensões-estilos, e que possam apontar para possíveis bifurcações.

Quero o devir da personagem estética quando esta se põe a ficcionar em direção à constituição de um povo. Quero perseguir as linhas que derivam do intervalo imagético, de forma a não estar submetida a uma ideia de verdade ou falsidade, mas sim constatar mesmo que precariamente a sua força criadora em inventar novos mundos.

Não quero uma vida julgada em nome de uma instância superior,

que seria o bem, a verdade; trata-se, ao contrário, de avaliar qualquer ser, qualquer ação e paixão, até qualquer valor, em relação à vida que eles implicam. O afeto como avaliação imanente, em vez do julgamento como valor transcendente (DELEUZE, 2005, p.172).

Assim, a pesquisa constitui-se numa busca pelas metamorfoses, pelas conexões possíveis que emergem do intervalo, pelas ambiguidades que a vida é capaz de fabricar. Pesquisar, então, é instalar-se nessa louca permutação de forças, é lançar-se no movimento fabulatório. É produzir a diferença, é situar-se na duração de estados maquínicos, é expandir a atualidades para os confins de suas potências.

O conceito de corte-montagem emerge, assim, em meio à concepção fabulatória, já que seu movimento operador visará articular o empilhamento dos estratos e a superposição das temporalidades em coexistências. Estou em busca dessa perpétua mistura dos fragmentos imagéticos, dos intervalos possíveis entre suas margens, capaz de tornar próximo o que estava longe e

longe o próximo. Espécie de contínuo que não para de se fragmentar, para criar outro contínuo em fragmentação. Introduzir no presente, o próprio infinito.

O procedimento de corte-montagem dentro deste contexto crônico busca visibilizar as diversas relações possíveis entre as imagens, reiterando a afirmação de Deleuze (2010, p.71) de que “(...) uma imagem nunca está só. O que conta é a relação entre imagens”.

O procedimento de corte-montagem produz uma afirmação ética e política sobre o mundo, privilegiando-o como imagem, seu modo de vir a ser e seus possíveis desdobramentos nas produções de discursos e conhecimentos. Tensionando as possibilidades de visibilidade e ação, busco percorrer as multiplicidades temporais, esburacando a ideia de uma imagética linear, de forma a desvelar as diversas facetas implicadas na investigação da imagem digital em encontro com a criação.

Na construção de uma pesquisa que opere com a não-linearidade, busco mesclar os tempos da criação, deslizar sobre o virtual-atual, recortar fragmentos, montar outras composições possíveis, entregando-me ao devir que surpreende. O corte-montagem constituirá também, meu movimento operador, para perseguir as linhas que saltam da imagem. É meu modo particular de constituir o mundo da pesquisa, para fazer operar uma atmosfera capaz de visibilizar as múltiplas relações do agenciamento ao qual me debruço.

Assim, o corte-montagem será capaz de operar fragmentos dispersos, de modo a dar-lhes uma outra configuração, visibilizar outras combinações possíveis, possibilitar a passagem entre diversas matérias, tal qual o movimento que a tecnologia carrega em si enquanto potencial. Desta maneira, busco evocar um indiscernimento, entre a potência tecnológica e o processo político e estético de pesquisar.

Busco deslizar pela superfície do recurso digital, procurando o outro mundo das imagens, das paisagens, efetuadas pelos cortes, colagens e deslocamentos que a tecnologia digital permite. Resta, ainda, saber, de minha recepção a este modo de produção, modo com o qual já alimentei afinidades anteriores, uma vez que sei das potências existentes nas tecnologias digitais no que diz respeito à criação do outro dos mundos. Fazer fugir o mundo atual, desdobrá-lo em suas infinitas possibilidades, construir, desse modo, a aliança frutífera e criadora que as tecnologias digitais possibilitam quando reunidas,

em acoplamento com o corpo humano, suas sensibilidades, memória e inteligência.

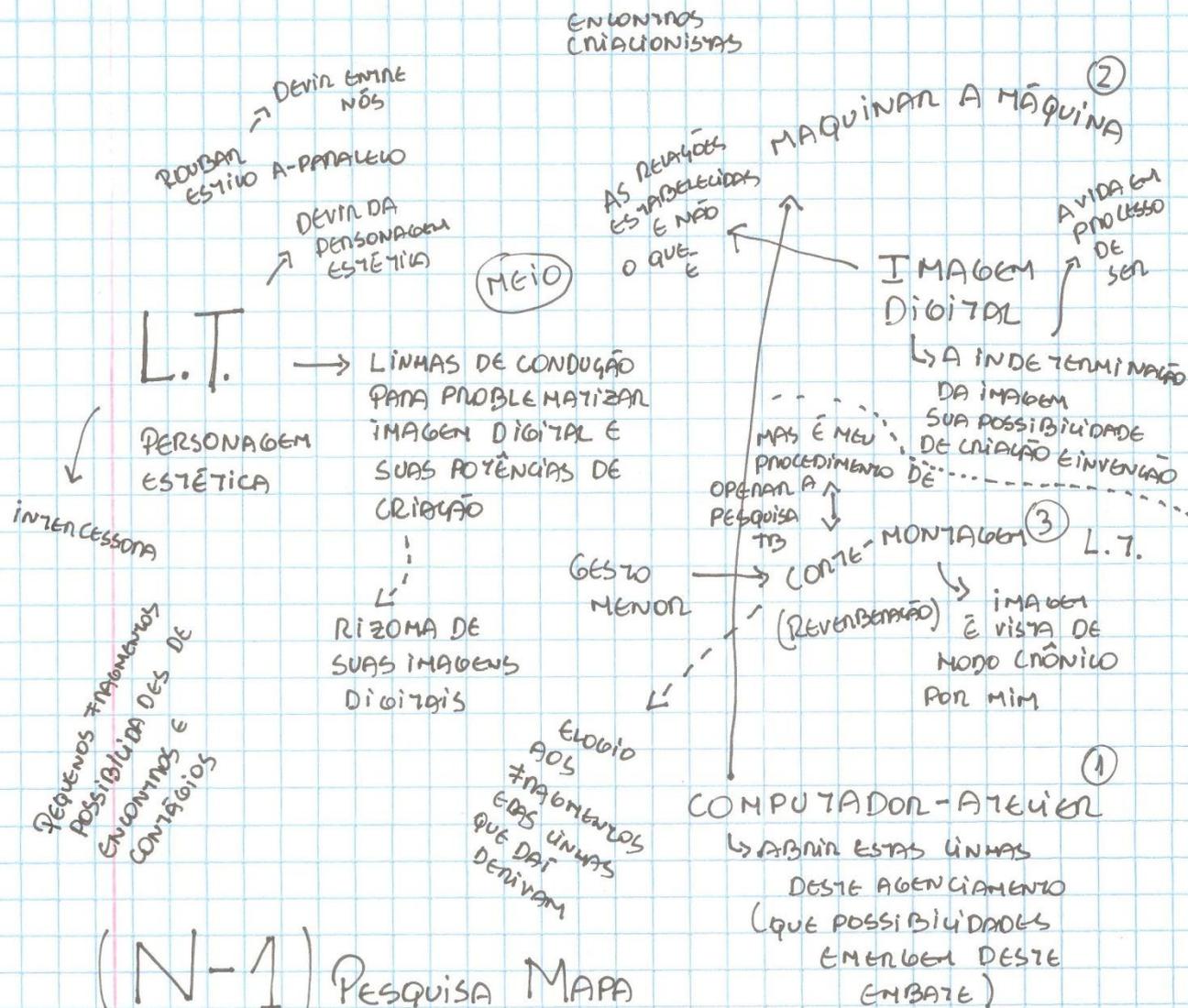
Recepção, aqui, não se trata de passividade. Trata-se de acionar, pelo encontro que nunca é reconhecimento, uma outra coisa, que sendo até infiel, mesmo assim, encontra-se na mesma constelação estelar daqueles que pisam a terra e olham para o céu, ao mesmo tempo, não se distinguindo seus passos pelas alturas ou pela planitude territorial que habitam. Território das Artes, em que se dá meu encontro com a personagem estética de Liana Timm, e do qual sirvo-me, com a liberdade que o encontro permite, e do qual nutro-me com a mesma sede que nele identifico. Território para ser sempre desumanizado, tornado novamente infantil, eternamente posto em retorno em todas as diferenças que posso dele extrair.

Esta seria a recepção ativa, pois a mesma possibilitaria não apenas o exame da sua produção estilística, à distância; ao contrário, trata-se de dar a ver efeitos de um encontro produzindo também, pelos mesmos caminhos disjuntivos e infinitivos, a criação de outros mundos de imagens possíveis. Operação de um *clinamen*<sup>7</sup>, em que se apagam as origens em favor de um porvir, que é, ao final, tudo o que fizemos eticamente em nossa vida: extrair dos mesmos, aquilo que produz em nós nossa expansão vital. Não se trata, é claro, de um mero exercício narcísico em direção às demonstrações do que posso: refere-se, antes, ao que quero demonstrar: que a personagem estética de artista, quando considerada em primeiro grau, pode desempenhar e desempenha a função ética de introduzir-me num “ainda não” de minha própria vida, de me levar, arrastada, para o “grande demais” que ainda não consigo decifrar e tampouco acessar. Liana em mim, minha intercessora, o grande demais do deserto, o ainda não manifesto, maquinando máquinas digitais para cortar, colar e constituir o outro dos mundos.

---

<sup>7</sup> *Clinamen* enquanto desvio (BLOOM, 1991).

# PESQUISA - MAPA - CONJUNIONAL



## (N-1) PESQUISA MAPA

**PISTA 1** ZOOM - MOVIMENTO /  
OBLÍQUO - TORÇO - DIAGONAL  
PONTO ●  
PIXEL - COR - INTERVALO

**PISTA 2** MEIO / CORTE-MONTAGEM (MEIO-INTERVALO)  
LINHA — PESQUISA RIZOMA  
MÚLTIPLAS CONEXÕES  
BIFURCAÇÃO AÇÃO POSSÍVEL

**PISTA 3** PERSONAGEM ESTÉTICA

**PISTA 4** ANSEIO POR SER  
UMA PESQUISADORA  
FALSÁRIA  
(POTÊNCIA DO FALSO)

PIXEL → CORTE-MONTAGEM  
INTERVALO  
↓  
LINHAS DIMENSÕES EM  
MULTIPlicIDADES

CSO

## **suspiro, para me equilibrar na linha**

Trata-se de forjar uma pesquisa que não se pautasse nas dicotomias e binarismos, por isso o uso da cartografia e de autores da Filosofia da Diferença, pois quis fundar uma pesquisa composta pela invenção e diferença. A cartografia descrita anteriormente vem tornar explícito o movimento que se deu durante a elaboração desta tese, dito de outra maneira, é uma espécie de visibilização da modulação que meu pensamento operou, durante a construção do campo problemático. É fluxo talhado a suor, e cujas direções vão pouco a pouco formando a delimitação do campo de pesquisa e as questões que o atravessam.

Fiz o esforço durante a cartografia, de compor certa rede de sentidos, para possibilitar a emergência de uma tensão que apontasse, para a construção do problemático. Mas, mesmo em meio ao fluxo e ao movimento, há espaço também para momentos de paradas e objetificações, sem, entretanto lidarmos com um binarismo.

São arranjos complexos e que apontam para tensões. Não possuem a pretensão de dar conta totalmente da questão-problemática, e sim realizar cortes contingenciais e parciais. Há, portanto, como um duplo movimento em abarcar o móvel e o imóvel, sem necessariamente operarmos por dicotomias. Movimento sutil e precário, que exige muito esforço e cuidado.

Pesquisa traçada entre a linha contínua da filosofia, da ciência e das artes, cuja aproximação maior se encontra no campo das ciências humanas e sociais. Pela filosofia, inicio o desejo de pesquisar a imagem digital produzida num agenciamento do computador-atelier, a vida em processo de ser. Deste ponto, em que há o constante escoamento no fluxo da duração, me debruço sobre a mobilidade em mudança contínua. Penso a criação imagética imersa nesse movente, traço a pesquisa nessa perspectiva de mundo.

No fluxo da duração e do devir tramo um exercício filosófico. Não busco produzir um conhecimento que aponte para abstrações e regularidades com nexos causais, mas sim ir em direção a uma ciência menor, pautada nas conexões dos fluxos, do tempo enquanto duração.

Assim, nesta paisagem busco aproximar o procedimento cartográfico ao método reflexivo da intuição bergsoniana, em que o corpo-pesquisador permite uma afetação do pensamento-espírito, colocando-se na duração da vida.

Assim, ocorre uma aproximação entre os modos de pensamento filosófico e científico. Do movente e indiviso lanço-me ao imóvel e recortado. Exercitando a intuição, lanço-me da duração em direção ao imóvel, buscando analisá-lo.

O que significa que a análise opera sobre o imóvel, ao passo que a intuição se instala na mobilidade ou, o que dá no mesmo, na duração. [...] Nunca será demais repeti-lo: da intuição podemos passar para a análise, mas não da análise para a intuição (BERGSON, 2006, p.209).

Nesta cartografia em constante modulação, crio a análise, operando cortes sobre o movente através do procedimento de *corte-montagem*. É o corte-montagem com sua potência conectiva e temporal, de justapor fragmentos de diversas ordens, que constituirá na análise por mim operada.

Trata-se de tramar uma pesquisa intuitiva, cujo pensamento reflexivo e analítico, busca tramar uma escrita imersa na duração da vida. Pesquisa-mapa embalada na trama de fluxos, que apontam para um jogo paradoxal das forças. É ao mesmo tempo lançar-se no movimento da vida, daquilo que está sempre em processo de vir-a-ser, e que com a sutileza necessária de um corte-pesquisador o congelarmos numa meta-estabilidade, para dela operarmos algumas reflexões. Pesquisa cambaleante que anseia um ultrapassamento das dicotomias, em direção ao acontecimento.

Por se tratar de uma cartografia, é uma pesquisa que busca como princípio acompanhar movimentos e não representar objetos. Assim, se constituiu meu desafio. Como forjar uma pesquisa, que possa dialogar com determinadas áreas do conhecimento, entre elas a tecnologia, e não ficar presa numa investigação técnica e representacional, sobre um discurso estático da imagem digital? Como pesquisar sobre a imagem digital, e construir uma problematização que seja inventiva na forma de encarar o discurso possível sobre ela?

Frequentei o Atelier de Liana no intuito de forjar um campo de pesquisa, e deixar-me afetar pelas questões que ali podiam circular. Entrei para devorá-la, depois percebi que queria roubá-la, fazer núpcias, movimento malabarista

de habitar o paradoxo da imagem, que me conduziu ao impessoal. Abri meu corpo-pesquisador para os encontros possíveis nesse campo de forças, e assim, a pesquisa foi se modulando. Emergiu o computador-atelier, agenciamento enigmático, cuja pista deslocou minha pesquisa, percebi que ali estava o cerne de minha problematização, quase como num cruzamento, minha indagação se voltava à imagem digital capaz de ser produzida nesse encontro potente entre o computador-atelier com o corpo-artista. Quis abrir estas linhas entre computador, artista e atelier, que uso é este, que possibilidades emergem deste embate? Outra pista potente, e que me perseguiu durante a pesquisa, outro desvio se fazia necessário na trama investigativa, maquinar a máquina. Liana máquina a máquina, opera corte-montagem, artista do intervalo. Pistas densas que iam pouco a pouco, numa assimetria caleidoscópica constituindo um mapa a ser percorrido.

Ela, em seu gesto menor, opera corte-montagem, computador-atelier lhe dá está potência, suas imagens transbordam corte-montagem, eu persegui o pixel, o ponto virou linha e fui lançada ao intervalo, mais uma vez esbarrei no corte-montagem. Sobreposição de escalas, movimentos ressonantes. Constituí minha pesquisa cartográfica sobre imagem digital em corte-montagem, elogio aos fragmentos, e as linhas que daí derivam. É uma pesquisa cuja vibração me lança à imagem-tempo, a um regime crônico da imagem. Movimento de delírio-pesquisador ao me travestir numa investigadora-falsária, em busca das diversas linhas da imagem, do que elas podem, de suas inúmeras variações. Abertura a um pensamento para além do dado, que busca sempre mais, o outro dos mundos.

Talvez o que eu venha a falar sobre a imagem digital não seja uma novidade, não tenho esta pretensão. Minha intenção está em tramar uma pesquisa que seja ao mesmo tempo sensível e abra as possibilidades de como encaramos a imagem. Indo atrás de sua potência, das linhas que uma imagem é capaz de conduzir nosso olhar, para possíveis aberturas. Quero abrir a imagem, e não fechá-la. Quero fazer dela um mosaico poético, via cruzada para afectos e perceptos. Sou uma pesquisadora da imagem, busco através dela, o povo que está sempre porvir.

Com esforço, tentei construir um campo problemático, cujos atravessamentos buscaram tensionar a imagem e suas possíveis variações,

bem como problematizar o agenciamento computador-atelier naquilo que pode sempre mais, para além do dado e programado.

Como pensar a imagem digital construída a partir de um agenciamento maquínico do artista com o computador-atelier? Quais seriam essas fibras imagéticas que colocam a imagem em variação, lançam-na a seu devir? São perguntas que ficaram o tempo todo me atravessando, impelindo-me a construir platôs movediços, para que dessem conta parcialmente de um arranjo sobre a imagem sempre precário. Conjunto aberto e assimétrico, cujas relações me fascinam, e que me levam a pesquisar as tensões existentes, na busca da exploração dos diversos sentidos que daí emergem.

Quero na precariedade daquilo que posso como pesquisadora, tramar uma poética imagética afundada sobre multiplicidades.

### 3 COMPUTADOR-ATELIER

Sou uma pesquisadora da/na imagem. Ela é minha paixão encarnada, com ela quero construir um plano de composição. Confesso que através dela opero procedimentos para fabulá-la.

Não busco chegar a alguma conclusão, sou honesta neste ponto, me interessa mais o percurso do que a chegada, a possibilidade de pôr o pensamento a refletir, a perceber coisas que antes não suspeitava. Estranha pesquisa, que ao movimentar-se vai traçando uma composição estilística, cuja pergunta mais importante sobre a imagem se funda nas relações estabelecidas e não no que é.

E assim, nessa perspectiva de abertura, invento o conceito de computador-atelier para problematizá-lo. Quero abrir as linhas que daí podem derivar. Quero operá-lo, vasculhando as linhas de forças que o atravessam, e se relançam na produção de imagens.

Por isso para falar do pixel, tive que abri-lo em linha, ir além do ponto, que denota uma estabilidade e uma chegada a uma identidade ou forma. Quero ir em direção ao pixel como um vir a ser, continuidade, como intensidade. Pois, ao perseguir o indeterminado na imagem digital, eu só o poderia se o concebesse como um rizoma. Imagem-trama aberta, suscetível de múltiplas conexões.

Quero um pixel que aponte para o que pode ser, não quero um pixel que deva ser.

Delicada operação através da imagem, cujas linhas de cruzamento são variadas. Computador-atelier constitui assim, um agenciamento, tentativa fugaz de capturar precariamente o infinito que por ali transpassa, na criação de cada imagem digital. Trama de forças, cujo arranjo é sempre outro.

Computador-atelier que produz sem parar, quando em encontro com a potência de criar do artista. Que paisagem é essa que constitui, por exemplo, o atelier de um artista, senão a expansão vital do que pode seu corpo. Das forças que o atravessam e vibram em tons inventados.

Em que medida há esta torção em transformar um computador<sup>8</sup>, máquina capaz de simular outras máquinas, para além de suas possibilidades? De torcer esse objeto tecnológico para além do programável. Que transformação ocorre em um artista quando o mesmo também é capaz de operar sua paleta de cores, numa cor nunca antes imaginada. Que partículas de transformação são estas, que atravessam essas matérias, e as fazem vibrar na potência expressiva do artista.

Proponho, aqui, um ultrapassamento das fronteiras, transposição dos suportes e matérias em direção à possibilidade de criação. Sem hierarquia ou status. Numa ideia de expansão, sempre em movimento, em direção a um alargamento do plano de imanência do artista, das virtualidades e atualizações que toda criação engendra.

Por isso a imagem digital que busco investigar, é a imagem formada a partir de um agenciamento, imagem produzida a partir do computador-atelier, espaço vibrátil que é muito mais que um simples computador, que é muito mais que um simples atelier. Espécie de cruzamento pulsante, em que o computador encarna uma máquina tecnológica capaz de operar a imagem num constante “*in progress*”. Atelier expandido<sup>9</sup>, espaço-carne de todo artista, que acolhe e fomenta as forças que transpassam por ele, dando vida às suas criações artísticas. Pelas mais diversas formas, por pontos que extravasam o atelier.

Portanto, meu entendimento de computador-atelier é esse espaço vivo e pulsante, que em acoplamento com o artista, é capaz de produzir imagens digitais.

Mas, mesmo assim, poderia correr o risco de fabricar-se uma imagem clichê, imagem digital que aponta para o mesmo, previsível. Numa espécie de aprisionamento contínuo e reprodução perpétua da mesma imagem, sem variação, sem criação. E indo mais além, poderíamos nos perguntar onde reside a possibilidade de diferença na criação da imagem? Mas acredito que

---

<sup>8</sup> Podemos descrever o computador como composto de duas partes principais, o hardware que corresponde à parte física, o software que corresponde ao programa.

<sup>9</sup> Penso a ideia de um *atelier expandido* a partir da transposição da ideia da *fotografia expandida*. Andreas Müller-Pohle acreditava que a “fotografia atualmente pressupõe uma gama praticamente infinita de possibilidades de intervenção, tanto no plano da *produção* (pode-se interferir no objeto a ser fotografado, nos meios técnicos para fotografar, como ainda na própria imagem fixada no negativo), quanto nos planos da *circulação* e *consumo social* de fotografias” (apud MACHADO, 2000, p.13).

esta é uma pergunta traidora, mal formulada, pois seríamos ingênuos, como se achássemos que a criação se encontraria em apenas um ponto e de uma determinada forma, desconhecendo ou desprezando a rede de atores, que envolvem a criação de imagens.

Então, a partir do computador-atelier, entendido como agenciamento, em embate com a potência criadora do artista, olho para a imagem digital e tento numa captura muito precária, tentar ver o que está em jogo quando a criação opera. Ou melhor, com que a imagem entra em conexão quando está a ser criacionista?

Nos subitens deste capítulo, farei um movimento de construção, que se desloca do macro ao micro, tal qual o movimento operado na pista 1 da pesquisa-mapa. Quase como uma tentativa de zoom, até chegar ao pixel, o menor elemento da imagem digital, e dela disparar as linhas rizomáticas a partir da produção de Liana Timm.

### 3.1 Homem-máquina

Geralmente as leituras referentes ao homem e máquina são marcadas por um antagonismo, de um lado um otimismo elevado nos progressos científicos e tecnológicos, de outro o pessimismo catastrófico gerado pela dominação das máquinas ao homem. Ambas as ideias ficam restritas numa separação constitutiva do homem de um lado e de máquina do outro, como se fossem entes pré-existentes, e que num segundo momento estariam a mercê da dominação de um pelo outro.

Quero salientar que não partilho deste referencial, e não busco aqui tecer um elogio/dominação de um sobre o outro. Pelo contrário, gostaria de abordar a própria relação estabelecida entre homem e máquina, e não focar sobre seus termos, de modo que a mesma é tomada pelo seu aspecto processual e constitutivo do ser.

A relação homem-técnica é definida como dimensão de individuação psíquica e coletiva – que são individuações simultâneas e correlatas. Tal definição ocorre de uma concepção da natureza, do homem, da cultura e do saber, distinta daquelas que partem das dicotomias homem/natureza, natureza/cultura, natureza/artifício, sujeito/objeto, teoria/prática (ESCÓSSIA, 1999, p.16).

Simondon (2008) pensa a gênese dos sujeitos e dos objetos técnicos a partir de um princípio de processualidade e de evolução do ser. Este processo evoca uma evolução não-contínua, que se efetua por saltos, num tempo não-linear. Evolução acaba, então, por confundir-se com o processo de individuação<sup>10</sup>, no qual indivíduo e meio são correlativos de uma mesma gênese. Há, portanto, uma simultaneidade na gênese do sujeito e do objeto.

Desta forma, a relação homem-máquina é pensada a partir da produção maquínica de subjetividade, sujeito e tecnologia não correspondem a polos distintos e dicotômicos, muito menos a antigas oposições entre natural e artificial. Trata-se de um engendramento entre homem e máquina, cuja produção de territórios existenciais se dá em rede e fluxos, pelos mais diversos

---

<sup>10</sup> Segundo Deleuze (2006, p.346), “individuação é o ato da intensidade que determina as relações diferenciais a se atualizarem, de acordo com as linhas de diferenciação, nas qualidades e nos extensos que ela cria”.

pontos. Então, refiro-me a um mundo no qual a subjetividade<sup>11</sup> é produzida em meio a um campo de forças sociais, do qual não se exclui o arsenal tecnológico.

Concepção esta, que entende a subjetividade forjada para além da dimensão psicológica, que leva em conta também sua dimensão maquínica de elementos diversos e heterogêneos, que influenciam por sua vez nos afetos e sensibilidades. Ou seja, trata-se de um processo de produção de si que se realiza com matérias distintas ou vetores de existencialização diversos.

Estamos aqui falando não só das relações familiares, dos acontecimentos da infância ou dos componentes biológicos, mas também das relações com a cidade, com a política, com os meios de comunicação, com as novas tecnologias, etc. (PASSOS, 2008, p.213).

Aposto em um mundo atravessado por suas tecnologias como práticas sociais. Afirmando, com Levy, que “o objeto nasce do sujeito e como, inversamente, o sujeito coletivo está fundado sobre as coisas e mistura-se a elas” (p.136, 2004). Mundo atravessado e constituído por diversos planos, redes complexas em que diversos atores humanos, biológicos e técnicos se compõem e interagem.

A técnica dentro deste contexto torna-se uma dimensão constitutiva da subjetividade, vista como não presa a um sujeito fechado em uma origem imutável. Subjetividade está imersa num campo de produção, constituída por saberes e coisas, de forma que alguns elementos são capazes de constituir-se em vetores de subjetivação.

Afirmando, com Parente,

[...] se a máquina resulta de um complexo processo de subjetivação, e se a subjetividade é fruto de um agenciamento social múltiplo, não há por que separar a máquina e o homem sob a base da oposição natural/artificial. Todo corpo tem suas artificialidades, toda máquina tem suas virtualidades: são os agenciamentos sociais nos corpos e nas máquinas. (PARENTE, 2010, p. 94)

Ao pensar, então, de forma ampla na subjetividade forjada num campo de produção, que possui em si vários atravessamentos, que linhas diversas

---

<sup>11</sup> Segundo Guattari (2008, p.19), a subjetividade pode ser descrita como o “conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva”.

seriam abertas por Liana e seu engajamento enquanto artista no mundo a partir de seu atelier-computador? Liana artista múltipla, que trabalha com vários tipos de matérias, ela escreve, ela pinta, ela fabrica imagens digitais, ela atua, ela produz instalações, ela dirige projetos de design e editoriais, etc.

É quase como um mergulho, em franjas múltiplas à espera de novas conexões, que levem em direção ao incriado. Artista, cuja fome de mundo a lança cada vez mais longe, num deserto que está sempre a constituir novos povos. E assim, nesse fluxo incessante, de outrar-se nas diversas matérias e suportes, Liana, reinventa a vida e a si mesma. Abre-se a demandas que surgem, alimentando a arte como necessidade primordial de vida. Liana cria um corpo-artista de passagem, poroso o suficiente para que as forças o atravessem, dá espaço assim, a sua incessante criação de variações. “A única finalidade aceitável das atividades humanas é a produção de uma subjetividade que enriqueça de modo contínuo sua relação com o mundo” (GUATTARI, 2008, p. 33).

E Liana é artista de múltiplos agenciamentos, de diversas conexões com matérias heterogêneas. Ela é isso, artista que sempre teima a escapar de qualquer noção identitária e finalista. Sua vida-obra, com trajetos desviantes e múltiplos, não é passível de uma análise linear e causal. Tal qual um mosaico, a refletir diferentes nuances, seus agenciamentos se multiplicam, e tomam caminhos totalmente diversos.

Para esta pesquisa, meu foco, recai na linha possível de seu corpo-artista agenciada com computador-atelier na produção de imagens digitais. Mas Liana é muito mais, ela é capaz de maquinar a máquina de diversas formas, e extrair destes encontros, sentidos múltiplos. Liana é uma nômade, não trabalha na vida com arte, faz de sua vida arte.

E Liana cria. Escolheu a arquitetura enquanto formação, pois lhe parecia a melhor escolha por reunir em si todas suas tendências artísticas. Possibilidade de percorrer diversos caminhos, da filosofia à matemática, da técnica à estética, da psicologia à sociologia em direção ao planejamento dos espaços habitados. Assim, sua relação com o projeto arquitetônico instaura-se numa reunião de exigências de diversas ordens, que a exercitam a um raciocínio simultâneo, sucessivo e de superposições. Borramento de si e da paisagem feita de humanidade e técnica.

Liana, em sua prática artística, avança em busca de uma humanização dos objetos. Torce as fronteiras que separam usabilidade e estética. Projeta objetos (cadeira, halls de edifício, etc.) para serem integrados à vida cotidiana de forma sensível. Seu olhar recai para os objetos dando-lhes voz, numa dimensão ampliadora, que coloca a arte em tudo. Assim, esforça-se em usar a forma, o conteúdo, a técnica para projetar objetos-projetos que levem o impulso criador a viagens intelectuais e afetivas.

Liana se cria, recria ao mesmo tempo que sua obra. Utiliza as possibilidades estudadas, aperfeiçoadas, descobertas, que o universo arquitetural lhe deu, aplica tudo isso a serviço de seu impulso criador, dando forma, ao que sente necessidade em expressar. Vida-obra cujo foco é amplo e dilatado, cujo movimento compreende o percorrer espaços e zonas dissonantes, tramando uma aproximação-conversa entre diversos fragmentos.

Movimento vital de Liana entregar-se a seus agenciamentos, configuração de novas conexões, que a lançam em seu devir:

(...) uma tecnologia, habitando o campo da subjetividade, possui a capacidade de intervir e interferir em aspectos da organização cognitiva ou em setores das relações intersubjetivas, configurando novos modos de subjetivação e demandando novos agenciamentos à subjetividade, em seu acoplamento homens-tecnologias (AXT, 2000, p.86).

A técnica torna-se, em Liana, uma espécie de dinâmica que retroage sobre ela, sobre sua inteligência, afetos e valores. A partir disso, ela se põe a operar objetos técnicos para além de suas possibilidades, numa espécie de torção inventiva, cujas forças combativas sejam capazes de produzir outros mundos possíveis. Como Lévy (2004) nos aponta, reafirma a possibilidade técnica como uma micropolítica em atos. A técnica como ato, como fase de uma atividade de relação entre o homem e seu meio, possibilitando que o objeto técnico progrida no meio, retorne sobre o homem e lhe permita se modificar e evoluir.

Busco instaurar, então, uma pesquisa maquínica, cujo engendramento se dá de forma mais dilatada, assim, como Deleuze e Guattari (2007b) estendem a ideia de máquina para uma noção mais ampla, que inclui máquinas técnicas, sociais, econômicas e estéticas. Nessa perspectiva, há, então,

agenciamentos maquínicos de subjetivação que se instauram como relações entre sujeito-mundo, possibilitando múltiplos efeitos entre o agenciamento homem-máquina.

Assim, ao me referir à subjetividade artística de Liana Timm, implica pensar em um ser processual, singular, de texturas complexas, ao sabor das velocidades infinitas que animam suas composições virtuais. (GUATTARI, 2008)

Computador-atelier em embate com esse corpo-artista fomenta a constituição de um território existencial. O território, por sua vez, comporta a criação de um agenciamento, pois todo agenciamento é territorial.

Roubo Liana, no intuito de percorrer suas obras digitais cartograficamente, buscando um olhar vibrátil que seja capaz de descobrir seus agenciamentos territoriais. Questão complexa e delicada, pois toda escrita que eu produzir enquanto pesquisadora, nunca vai se referir a um universal, mas sim a um corte contingencial, singular e particular. Pesquisa-trama-rizomática cujo foco não se encontra em demonstrar “estado de coisas”, mas sim “possibilidade de devires”.

Produção maquínica da imagem digital que nasce de um agenciamento artista-computador-atelier. Eis a criação de territórios existenciais singulares, cruzamento sujeito-mundo, torção do maquinismo em favor da criação, potência de heterogênese<sup>12</sup>.

Assim, computador-atelier é um dos tantos territórios de Liana, com essa maquinaria, seu território existencial de artista multimídia é traçado. Território este que excede ao mesmo tempo organismo e meio, e a relação entre ambos. Que fluxos se tornam passíveis então, de passar por estes corpos, de transpassar por Liana e apagar o nome próprio dela, em direção a um impessoal, tornando-a efeito de um agenciamento coletivo?

Que forças são essas, que vibram rumores de tempos inauditos, daquilo que está sempre por vir, rumo à invenção?

---

<sup>12</sup> O processo de heterogênese segundo Passos (2008), pode ser entendido em dois sentidos, por envolver componentes heterogêneos, como também por se definir como um processo de produção de diferença. Abrindo espaço para processo de criação de si.

Agenciamento é todo conjunto de singularidades e de traços extraídos do fluxo – selecionados, organizados, estratificados – de maneira a convergir (consistência) artificialmente e naturalmente: um agenciamento, nesse sentido é uma verdadeira invenção (DELEUZE E GUATTARI, 2007b, p.88).

Porém, faz-se necessário esclarecer de que modo o agenciamento se compõe. Segundo Deleuze e Guattari (2007b), o agenciamento pode ser definido como contendo conteúdo e expressão. Dito de outro modo, as *singularidades ou hecceidades espaço-temporais* de diferentes ordens e as operações que lhe estão associadas; e as *qualidades afectivas ou traços de expressão*, que correspondem a essas singularidades e operações.

Dupla articulação, que exige pressuposição recíproca entre ambos. Liana e computador, computador e Liana, maquinar a máquina, encontro potente que se dá como agenciamento maquínico e também como agenciamento de enunciação. Que operações estariam em jogo quando Liana manipula o computador, quando o escolhe como possibilidade de trabalho artístico, ao produzir suas imagens digitais? Que relações singulares seriam essas de seu desejo com este objeto técnico?

Imagem digital, fabricada a partir da potência tecnológica do digital, mediada pelo computador-atelier, cujo programa de tratamento de imagem lhe possibilita torcer a imagem em possibilidades outras para além do analógico. Potência *in progress*, cujas características permitem sobreposição, aplicação de filtros, manipulação, ampliação, recortes, colagens, etc. Trabalho rápido e limpo que a tecnologia do computador lhe possibilita. Singularidades específicas e operações particulares, que a faz escolher como método de trabalho, para criar suas imagens digitais. Os afetos de Liana pelo computador na produção de imagens são diferentes de quando escolhe outra matéria para operar seu trabalho artístico. Fio dinâmico cuja consistência opera a imagem em corte-montagem, aproximando elementos diversos, dando-lhes outras ligações possíveis. Potência digital, de sempre poder ser feita, refeita. Cujos traços de expressão, evocam características singulares, lhe permitem um contato com outras formas de exploração das imagens. Imagem-paisagem, que se mostra como terra a ser desbravada, a ser construída, conectada. Variação explosiva de cores, tal qual como uma pintora maquínica, que transpassa a

imagem para além de seu enquadramento. Torna-a porosa, paisagem maleável, cuja corrente marítima muda ao sabor dos ventos que a afetam.

Não se trata de discutir a oposição artista-computador, numa lógica binária tentando reconstruir características de cada um. Mas sim, entender que é quase como uma paisagem formada, território existencial capaz de dar liga a determinados agenciamentos, em direção à potência de criação. Linhas vibráteis cujas ligações transpassam artista-computador-atelier-imagem-digital, como peças heterogêneas que entram em composição maquínica.

E as formas como Liana transita em suas obras, em suas produções, não deixa para mim, pesquisadora, uma normatização de seu procedimento, como se esse fosse sempre repetido e constante. Em cada acoplamento seu com outras peças, afetos diferentes são produzidos, um maquinismo diferenciado se cria, o desejo liga-se de outra maneira, o campo perceptual e afetivo eclode em outras enunciações.

Já não se trata de confrontar o homem e a máquina para avaliar as correspondências, os prolongamentos, as substituições possíveis ou impossíveis entre ambos, mas de levá-los a comunicar entre si para mostrar como o homem compõe peça com a máquina, ou compõe peça com outra coisa para constituir uma máquina. A outra coisa pode ser uma ferramenta, ou mesmo um animal, ou outros homens. Portanto, não é por metáfora que falamos da máquina: o homem compõem máquina desde que esse caráter seja comunicado por recorrência ao conjunto de que ele faz parte em condições bem determinadas (DELEUZE E GUATTARI, 2010, p. 508).

Liana compõe máquina, faz o computador vibrar como um atelier, agencia e extrai isso dele. Trata-se do computador pessoal, que a maioria das pessoas possui em casa, e nem por isso são artistas ou fazem produções artísticas. Espécie de linhas que atravessam e fazem-na vibrar num ritmo criacionista. Liana torna-se peça, faz peça, maquina a máquina, abre-lhe as conexões possíveis através da vibração imagética.

Relação esta que não se encontra sujeita a determinismos, mas comporta campos de abertura, produzindo resultados que não podem ser antecipados. Concordo com Levy (2004, p.9) quando diz que “não há informática em geral, nem essência congelada do computador, mas sim um

campo de novas tecnologias intelectuais, aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado. Nada está decidido a priori”.

Encontro singular, agenciamento homem-máquina. E não homem frente à máquina, máquina frente ao homem. Território existencial sendo traçado entre. Conjunto de singularidades e traços extraídos do fluxo.

Mas, ao perseguir esse jogo complexo entre corpo-artista-computador-atelier-imagem-digital, suspeito que o que poderia referir ao indeterminado na imagem, o que poderia levar a uma linha de fuga em direção à criação, passe por uma linha de desterritorialização. Linha de fuga. Máquina abstrata.

Quero, por fim, acabar com os binarismos de uma oposição artificial versus natural, homem versus máquina, pois me interessa percorrer o agenciamento máquínico entre ambos, esse zig-zag que ultrapassa qualquer forma ou hierarquia, em direção à possibilidade de criação. Assim, não estou aqui para construir um discurso que idolatre ou que seja pessimista em relação à tecnologia. Concordo com Guattari (2008, p.15) quando diz que a produção máquínica de subjetividade pode trabalhar tanto para o pior como o melhor:

(...) tudo depende de como for sua articulação com os agenciamentos coletivos de enunciação. O melhor é a criação, a invenção de novos Universos de referência; o pior é a mass-midialização embrutecedora, à qual são condenados hoje em dia milhares de indivíduos.

### 3.2 Computador e arte

Historicamente pode-se pensar que o primeiro dispositivo para calcular foi o ábaco, cujas versões primitivas remontam de 2.500 anos A.C.. Ao longo da história outros equipamentos foram surgindo de acordo com a necessidade de se realizar cálculos. Pode-se citar, por exemplo, os bastões de Napier, para ajudar na multiplicação, por John Napier, inventor dos logaritmos. Em 1633, dispositivo de cálculo chamado círculos de proporção, inventado por Willian Oughtred. (VENTURELLI, 2004)

No século XVII, Blaise Pascal desenvolveu uma das primeiras calculadoras mecânicas. Considera-se, entretanto, o pai do computador o engenheiro e matemático Charles Babbage, que construiu a chamada máquina analítica, a mesma podia ser “programada” para executar diferentes funções. Babbage auxiliou Alan Turing no desenvolvimento da máquina de Turing. (ARANTES, 2012)

Entre as décadas de 1930 e 1940, influenciados pela Segunda Guerra Mundial, John Vincent Atanasoff e Clifford Berry, criaram o primeiro protótipo de uma calculadora eletrônica automática. Já John W. Auchly e J. Presper Eckert, durante os anos de 1943 a 1946, construíram o computador de grande porte totalmente eletrônico. Esse computador recebeu o nome de ENIAC (sigla em inglês para “computador e integrador numérico eletrônico”).

Usava em torno de 18 mil válvulas eletrônicas, com 70 mil resistores e 10 mil capacitores. Consumia cerca de 150 quilowatts de potência, ocupava uma área de aproximadamente 1.400m<sup>2</sup>, pesava trinta toneladas e chegou a durar dez anos, trabalhando 80.223 horas (VENTURELLI, 2004, p.82).

Para programar o ENIAC era preciso conectar diretamente os circuitos, através de cabos, em um painel parecido com padrões telefônicos. Já nos anos cinquenta, a programação dos computadores era feita transmitindo-se instruções em código binário por intermédio de cartões e fitas perfuradas. Com a evolução tecnológica os cabos recolheram-se à parte interna da máquina, a linguagem de programação evoluiu, possibilitando a troca com o mundo exterior a partir de camadas de programa. A tela, por sua vez, só foi surgir no

fim dos anos 70, antes disso, os computadores eram vendidos sem os tubos catódicos. (LÉVY, 2004)

Um computador concreto é constituído por uma infinidade de dispositivos materiais e de camadas de programas que se recobrem e interfaceiam umas com as outras. Grande número de inovações importantes no domínio da informática provêm de outras técnicas: eletrônica, telecomunicações, laser... ou de outras ciências: matemática, lógica, psicologia cognitiva, neurobiologia. Cada casca sucessiva vem do exterior, é heterogênea em relação à rede de interfaces que recobre, mas acaba por tornar-se parte integrativa da máquina (LÉVY, 2004, p. 101).

Pode-se dizer também que desde a década de 1990, o usuário não teve mais a necessidade de saber programar para operar um computador pessoal. Atualmente, com as descobertas tecnológicas, cada vez mais se criam interfaces umas sobre as outras, ocasionando a consequência de que o contato do usuário se dá num nível mais acima em comparação com os códigos.

Com este breve relato histórico, pode-se perceber o movimento não-linear de sua constituição, bem como os inúmeros atravessamentos de outros elementos e conhecimentos heterogêneos, até formar o que hoje denominamos de computador. Assim, seria ilusório achar que o computador possui uma essência e que se funda sobre um determinado núcleo central, invariante e fechado a novas modificações.

Conclui-se, então, que não há identidade estável na informática, pois a mesma é passível de modificações e aberturas constantes, sujeitas a novas conexões, imprevisíveis que podem transformar seu uso e significado (LÉVY, 2004).

Tudo isto ressoa na ideia de linhagem tecnológica ou de *phylum maquínico* desenvolvida por Deleuze e Guattari (2007b, p. 87). É possível falarmos de linhagem tecnológica, “a cada vez que se depara com um conjunto de singularidades, prolongáveis por operações, que convergem e as fazem convergir para um ou vários traços de expressão assinaláveis”.

Desta forma, o objeto técnico inventado pelo homem adquire, ao longo do tempo um *phylum*, um modo de existência original, em que as propriedades da matéria vão exercer influência na invenção. No caso do computador pode-se pensar até que ponto há uma linhagem do sílex para as modernas placas de

silício. Linhagem tecnológica essa capaz de funcionar como um fio condutor, mas não em direção da substituição de um objeto por outro, mas sim da dinâmica que a matéria é capaz de operar.

Esta linhagem contínua se dá através do “fluxo de matéria-movimento, fluxo da matéria em variação contínua, portador de singularidades e traços de expressão” (DELEUZE e GUATTARI, 2007b, p.88)

A linhagem tecnológica constitui, assim, um fio dinâmico, formado por diversos elementos heterogêneos, desde as propriedades da matéria, como também desejos, afetos, saberes e conexões de diversas ordens que se concretizam em invenções.

Há, portanto, uma relação de inseparabilidade entre o *phylum* e os agenciamentos já vistos:

Os agenciamentos recortam o *phylum* em linhagens diferenciadas e distintas e, ao mesmo tempo, o *phylum* maquínico os atravessa todos, abandona um deles para continuar num outro, ou faz com que coexistam (DELEUZE e GUATTARI, 2007b, p.88).

Retornando à ideia do computador e sua aproximação com o campo da arte, ocorre, portanto, em alguns discursos, uma visão da arte tecnológica como ferramenta. Ou melhor, do uso do computador como simples ferramenta ao se fazer arte. Entrando nesta discussão, e a partir da posição teórica que assumo sobre homem-máquina, o computador não poderia ser encarado apenas como ferramenta. Aliás, homem-máquina se constituem na relação, acoplando-se um ao outro, e não dados a priori.

Assim, poder-se-ia pensar, segundo Deleuze e Guattari (2010, p.510), que a existência do *phylum maquínico*, refere-se “à maneira como elementos quaisquer são determinados a compor máquinas por *recorrência* e *comunicação*”.

Trata-se de entender os sistemas instituídos entre homens e máquinas, para além da adaptação do homem à máquina, da máquina ao homem. Contraria-se, portanto, o esquema da máquina como ferramenta, ferramenta como prolongação e projeção do ser vivo, pois ficaríamos presos a um esquema biológico e evolutivo (causa e efeito), que determina a máquina como algo que sobrevém em determinado momento da linhagem mecânica que começa com a ferramenta.

Nós acreditamos ao contrário, que é preciso estabelecer desde o início a diferença de natureza entre a ferramenta e a máquina: uma como agente de contato, a outra como fator de comunicação; uma como projetiva e a outra como recorrente; uma reportando-se ao possível e ao impossível, a outra à probabilidade de um menos-provável; uma operando por síntese funcional de um todo, a outra por distinção real num conjunto. Compor peça com qualquer coisa é muito diferente de prolongar-se ou projetar-se (DELEUZE E GUATTARI, 2010, p.511).

O que busco afirmar aqui, então, é que talvez em alguns casos até pode-se usar o computador apenas como ferramenta. Porém, se o mesmo entrar num agenciamento maquínico com um corpo-artista, que seja capaz de estabelecer uma relação de recorrência, de maquinar a máquina, o homem compõe peça com ele.

Desta forma, o encontro computador-atelier devém peça de máquina com Liana. Liana que o maneja, quando em abertura de seu corpo-artista em direção à criação. Liana, pintora maquínica. E também vice-versa, à medida que Liana maquina a máquina, a máquina maquina Liana, fazendo-a percorrer zig-zags da criação até sua finalização provisória.

Indo em direção ao que Domingues cita (2002, p.92), “o computador não é simplesmente uma máquina de desenhar ou pintar, é um sistema complexo que possibilita a forma ampliada do sentir”.

Ampliando esse espectro do agenciamento e da ideia de sistema, poderíamos puxar outras linhas diversas, aquela que passa pelo corpo-artista-computador-atelier-imagem-digital e se propagam na duração da obra de arte e seu espectador, em que novamente se pode estabelecer novos agenciamentos, apagando a ideia de um espectador neutro e afastado da obra.

Liana e seu computador-atelier expandido, cujos afetos produzidos nesse agenciamento produzem uma maquínica singular, torna-se Liana-máquina a maquinar, cortes-montagens de mundos. Artista maquinal que sabe extrair a máxima potência da tecnologia digital, quer fazer imagem-carne poética.

Ao olhar para suas imagens, não se vê a técnica em que foi fabricada, vê-se o partido expressivo tirado do que pode a imagem digital. Liana ao maquinar suas imagens, não quer reproduzir o já visto, quer reinvenção da vibração que lhe transpassa o gesto.

Liana não usa a máquina computador-atelier de forma mecânica, de forma utilitária. Ela extrai maquinismos para oportunizar acontecimentos inventivos, pois quer o máximo dessa relação maquinal. Liana põe-se a lianar/alinhavar a imagem em direção à torção de sentidos, é assim que extrai pouco a pouco sua arte.

Não se trata de colocar a expressão que transpassa o corpo-artista em sobreposição à tecnologia, ou a tecnologia enquanto computador-atelier em primeiro plano, trata-se de fazer agenciamentos maquínicos, de operar maquinalmente a imagética pelo meio, pelo intervalo possível.

.....

### **Arte Digital**

O campo existente entre a produção artística e suas relações com a tecnologia, acaba por se tornar ambíguo e atravessado por diversos elementos.

A complexidade também consiste em qual termo se utilizar, e até onde cada um limita ou engloba elementos que não se encontram em outros. Para citar: arte digital, arte numérica, *new media art*, arte computacional, artemídia, arte eletrônica, arte telemática, arte midiática e ciberarte. Acredito que a importância não se encontra em situar o que cada nomenclatura constitui, definindo qual o melhor termo em detrimento do outro. Bem como até que ponto a arte produzida na fronteira com aparatos tecnológicos é arte ou não, mas sim de que modo o que se produz pode vir a colocar em crise os próprios conceitos e definições sobre o que é ser artístico em uma sociedade, e que exige por consequência reformulações e ampliações mais adequadas para que uma nova sensibilidade possa surgir (MACHADO, 2004).

Estamos em num período no qual as fronteiras são imprecisas e indefinidas, há um atravessamento constante entre o carbono e o silício. Desta forma, as produções artísticas são feitas a partir dos recursos e demandas da própria época, bem como também, atravessadas por modelos econômicos e sociais vigentes.

Opto então, por usar o termo *arte digital*, para me referir a uma produção artística que esteja em diálogo com as tecnologias digitais, sejam elas audiovisuais, computadorizadas ou telemáticas. Podemos expandir esta posição e perceber o quanto este tipo de arte desloca outras questões

importantes, como por exemplo, o entendimento de um sistema mais abrangente, entre o que faz a obra, a obra e o espectador.

Trata-se de experiências que envolvem diversos aspectos, por isso a arte digital acaba por tornar-se complexa e com várias ramificações. Entre elas cito: instalações multimidiáticas, telepresença, web arte, ciberinstalações, ambientes imersivos, arte transgênica, vida artificial, *software art*, robótica, performances multimídia, realidade aumentada, dispositivos móveis, animações, *game art*, arte pública interativa, entre outras.

A produção artística de cada um desses itens é vasta e distinta. Para essa tese, meu recorte será feito somente na arte digital, focando o computador, ou melhor, a produção de imagens realizadas a partir do computador.

Também é importante assinalar que apesar de aqui estar focando sobre a arte digital, referenciada com o surgimento das tecnologias, ela sofre influência de movimentos históricos artísticos anteriores. Para citar rapidamente, na segunda década do século 20 surgiu o movimento Dadá, em que se começou a experimentar ideias novas e radicais, operando uma reação à industrialização do armamento de guerra e à reprodução mecânica de textos e imagens. Muitas estratégias dadaístas apareceram na arte digital, incluindo a fotomontagem, a colagem, o *ready-made*, o ativismo político e a performance. A Pop Art é outro antecedente importante, cuja ligação refere-se à cultura comercial, que pretendia demonstrar com suas obras a massificação da cultura popular capitalista. Pode-se citar também a Arte Conceitual, cujo foco se encontra mais nas ideias que nos objetos (TRIBE e JANA, 2010).

Em 1960, surge o interesse de artistas plásticos em relação à ciência da computação. Deste modo, a arte computacional cria uma poética que se alinha às descobertas e invenções da ciência e tecnologia do século 20.

A produção artística da arte computacional encontra momentos de referência no campo tradicional consagrado à matemática, à óptica, à ciência da computação, assim como nas novas teorias da arte, da cibernética, da comunicação e, particularmente na teoria da informação (VENTURELLI, 2004, p.56).

Segundo Lieser (2010), a arte digital é a disciplina que agrupa as manifestações artísticas que se concretizaram através do computador. Obras

essas que foram elaboradas por meios digitais e podem ser descritas como uma série eletrônica de zeros e uns, em contraposição ao domínio do analógico. Em seu sentido mais estrito, a produção digital pode definir-se como arte quando se utiliza das possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançado por outros meios.

Desde o desenvolvimento do computador na década de 1940, ele foi uma máquina destinada a solucionar, de forma fiel e rápida, complexas operações de cálculo e experimentos científicos. Era demasiadamente grande, pesado, inacessível economicamente, exigia que se aprendesse uma linguagem de programação para que se trabalhasse com ele, e por isso, não era uma máquina que pudesse ser utilizada por artistas daquela época.

Em 1960, alguns cientistas começaram a criar gráficos pelo computador, trabalhavam no contexto da universidade ou em grandes empresas, por isso o acesso facilitado ao computador. A novidade sobre as imagens que o computador gerava se relacionavam mais ao modo de sua produção, de conservação, de armazenamento e de distribuição e não exatamente ao seu conteúdo poético. Quando o computador foi inventado era um simples instrumento, mas, ao longo do tempo, passou a ser definido como um meio, uma mídia, um sistema capaz de realizar releituras de mídias conhecidas, acrescentando possibilidades de criação de novas imagens.

Frieder Nake e Georg Nees eram matemáticos e nos anos de 1963 e 1964 começaram a explorar, cada um de forma independente, as possibilidades estéticas que o computador poderia oferecer. Michael Noll criou suas obras baseadas em processos casuais e, em 1965, realizou sua primeira exposição intitulada *Computer Generated Pictures*, em Nova York. Kenneth Knowlton e Leon Harmonn desenvolveram conjuntamente em 1966 o primeiro desenho de um nú mediante ajuda do computador, era uma imagem grande de 3,70 metros, baseada num processo fotográfico escalonado e que apenas de longe se podia ver o conteúdo da imagem (LIESER, 2010).

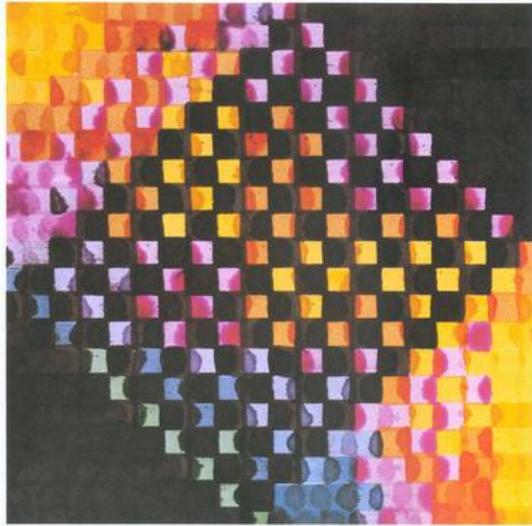


Figura 3.1 Frieder Nake. Polygon drawings, 1965

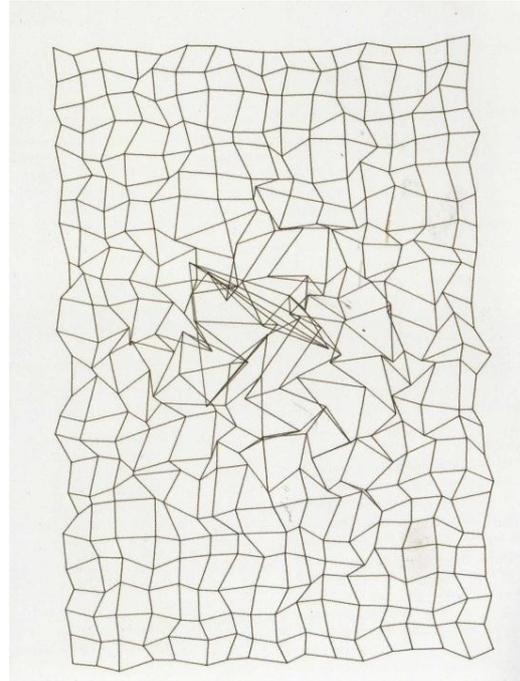


Figura 3.2 Georg Nees, Tecido, alteração centrada, 1965-1968

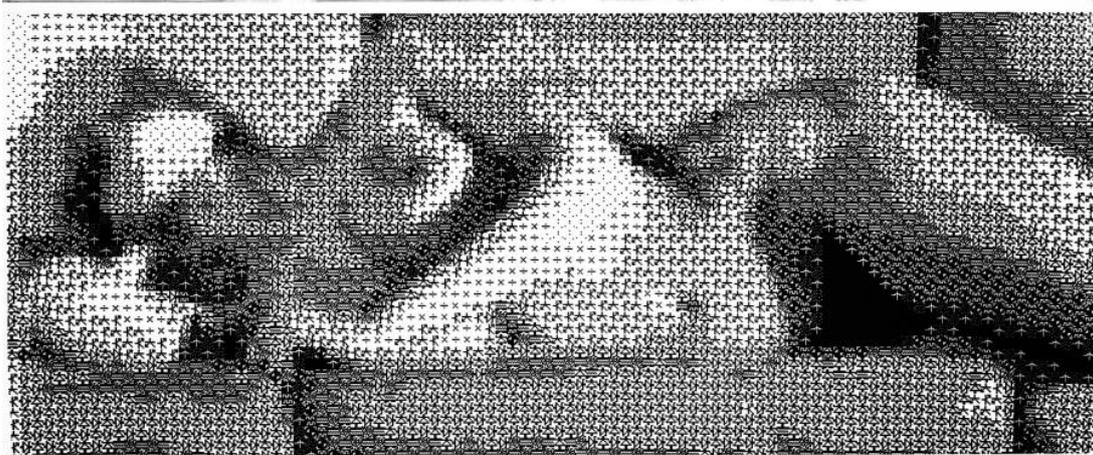


Figura 3.3 Kenneth Knowlton e Leon Harmonn, Studies in perception, 1966

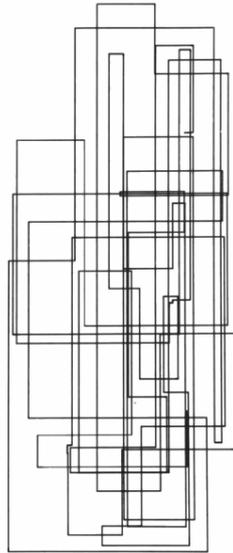


Figura 3.4 Michael Noll, Vertical-horizontal number three 1964

A primeira grande exposição coletiva foi a *Cybernetic Serendipity*, realizada de 2 de agosto a 20 de outubro de 1968 no Instituto de Arte Contemporânea de Londres. Havia trabalhos de caráter contemporâneo realizados com o apoio do computador, nos campos da música, arte, literatura, escultura, dança e animação.



Figura 3.5 Vista da exposição *Cybernetic Serendipity*, 1968 Londres

No princípio, para os engenheiros, um gráfico plotter criado por um computador não era mais do que um meio para se realizar tarefas visuais. Outros se interessaram por esse meio emissor capaz de criar desenhos sem

um sentido prático, inicialmente por diversão e investigação. Pessoas que nunca haviam desenhado sobre o papel ou que não haviam utilizado um pincel agora eram capazes de criar imagens móveis ou imóveis e que, muitas vezes, eram consideradas arte e expostas em galerias públicas (LIESER, 2010).

A necessidade de geração de imagens científicas, por sua vez, ajudou no desenvolvimento da computação gráfica, permitindo ao longo do tempo que a arte se apropriasse.

Segundo Venturelli (2004, p. 59), no início da computação gráfica a qualidade da imagem era precária, monitores e impressoras eram monocromáticos, cujas impressões eram a base de caracteres alfanuméricos matricial, diferentemente de hoje que é a jato de tinta ou laser. Criar uma imagem levava tempo comparado ao trabalho manual do artista. Porém, o interesse pelo computador residia na “capacidade de cálculo que ele proporcionava para resolver alguns problemas no processo de criação do que a qualidade gráfica da imagem”.

A partir de um único algoritmo<sup>13</sup> o artista obtinha da máquina diferentes soluções para um mesmo problema estético, graças às variações dos parâmetros combinatórios. A máquina em conjunto com a linguagem de programação, possibilitou a invenção de soluções de variações automáticas do mesmo modelo. Os artistas começaram a buscar conhecimentos mais próximos da ciência computacional, principalmente da computação gráfica, e passaram a trabalhar com engenheiros, cujo conhecimento na área permitia a realização de experimentações com o computador (VENTURELLI, 2004, p.59).

No contexto brasileiro, destaca-se o pioneiro Waldemar Cordeiro, nascido na Itália, mas com nacionalidade brasileira, artista plástico, designer, ilustrador, paisagista, urbanista, jornalista e crítico de arte. Em 1968, dá início às pesquisas de arte em computador, em parceria com o físico e engenheiro Giorgio Moscati. Arteônica (junção das palavras arte e eletrônica) reúne obras realizadas de 1969 a 1973. Ele acreditava que a prática artística deveria acompanhar o ritmo e as possibilidades visuais e conceituais proporcionadas pela tecnologia.

---

<sup>13</sup> Algoritmo “Procedimento matemático ou lógico que, mediante a decomposição do problema em um número de seqüências ou passos, permite obter a solução correta. A principal característica de um algoritmo é eliminar qualquer imprecisão: as regras devem descrever operações que sejam tão simples que possam ser executadas por uma máquina” (GIANETTI, 2006, p.203).

Já no Japão, pode-se citar Hiroshi Kawano, que em 1964 produziu seu primeiro gráfico por computador e, em 1966 fundou a associação de estudantes *Computer Technique Group* (CTG). Mais tarde, o grupo realizou exposições na Europa e América.

Nos Estados Unidos e no Japão os trabalhos desenvolvidos tinham como objetivo o processamento de arquivos das imagens, já na Alemanha o interesse se baseava no aprofundamento conceitual de abordagens sobre programação de algoritmos (LIESER, 2010).

No início da arte digital, era difícil um artista saber operar e reconhecer o potencial que o computador tinha para realizar seus projetos artísticos, muitos contavam com a ajuda de investigadores científicos para concretizar seus planos. A valorização da arte estava ainda ligada a manualidade própria do artista, uma espécie de artesanato, que sofria o risco de ser substituída pela astúcia tecnológica do computador, retirando do próprio artista sua qualidade de criador. De forma a gerar um desprezo social se o artista usasse o computador para seus trabalhos em arte, como se essa não fosse realmente uma arte. Movimento este que se analisarmos também ocorreu com o surgimento da fotografia em meio ao campo artístico.

No final dos anos 60, a artista Vera Molnar se interessou pelas possibilidades do computador. Ela possuía afinidades com o Construtivismo, e queria o uso do computador para perseguir seus conceitos estéticos.

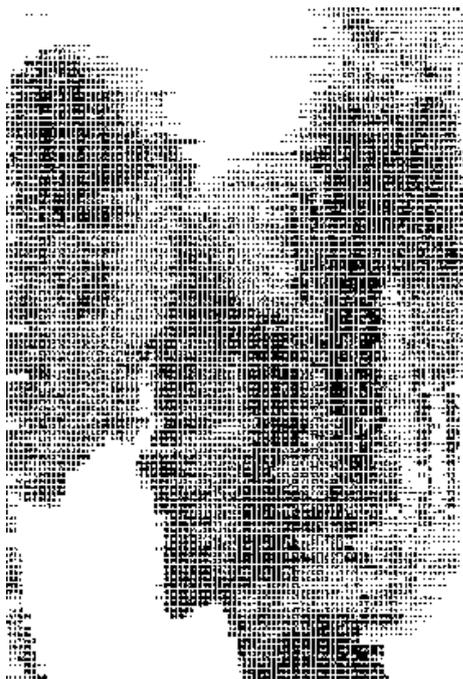


Figura 3.6 Waldemar Cordeiro, Derivadas de uma imagem, 1969

Figura 3.7 Hiroshi Kawano, Red tree, 1971

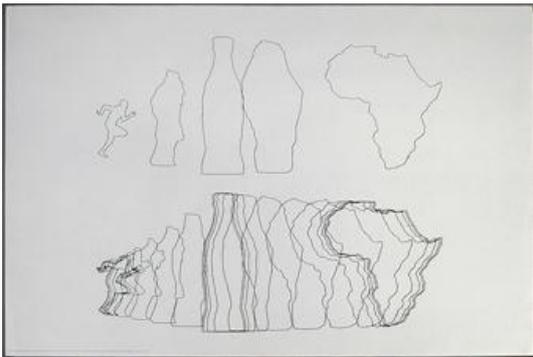


Figura 3.8 Computer Technique Group, Running Cola is Africa, 1967-1968

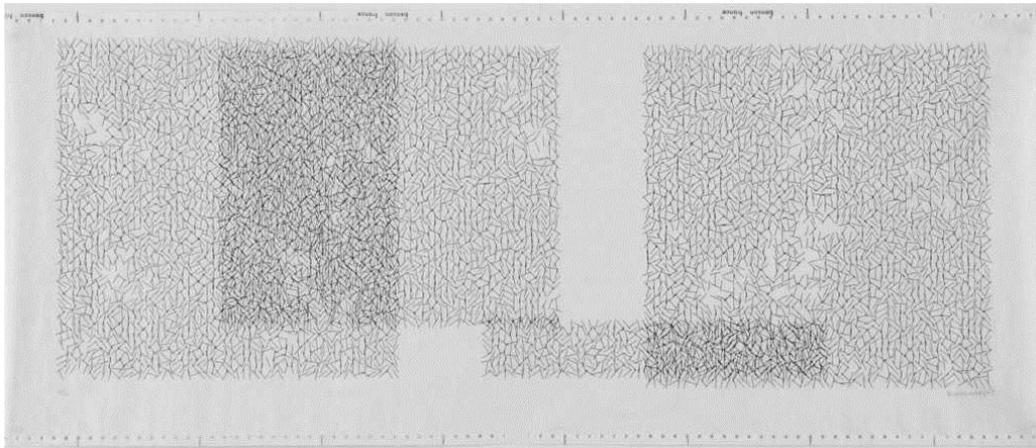


Figura 3.9 Vera Molnar, Interferências por deslumbramentos, 1969

Podemos citar ainda no final dos anos 60, o programa batizado com o nome de Aaron, criado por Harold Cohen. Este programa controla um pequeno braço robótico que pinta obras de arte sobre plotter, a partir de algoritmos desenvolvidos para esta função.

Em 1965, foram criadas as primeiras animações por computador. John Whitney Junior realizou em 1975 a animação *Arabesque*, com um computador digital e sob o patrocínio da IBM. Ele integrou fatores casuais no desenvolvimento de arte por computador.

Estas primeiras animações compreendiam inclusão de imagens fotográficas, desenhos, pinturas bem como o tratamento de informações em figuras bidimensionais. Possibilitavam, assim, uma aproximação com o cinema e o desenho animado. A partir de 1980 ocorreu a modelagem tridimensional, cujas imagens geradas pelo computador começam a ser simuladas. “Essas imagens passam a ser denominadas imagens de síntese, significando que sua estética difere das imagens digitais que são capturas do real” (VENTURELLI, 2004, p.62).

Alguns artistas optaram em desenvolver suas práticas artísticas em recursos computacionais focados nos resultados sobre o monitor, tais quais o da arte computacional. Outros se concentraram em experimentos de animações.

Os artistas, que no uso do computador se interessavam pelo processo de criação em detrimento do produto, se interrogavam de que modo ela acontecia se executada por um homem ou pela máquina, bem como que leis e regras estariam envolvidas em ambos os casos. Assim, buscaram uma linguagem de programação que pudesse descrever ou simular o ato de criação, esbarrando inevitavelmente no determinismo que o cálculo possuía. Dessa forma, foram impelidos cada vez mais a buscar recursos em que o acaso pudesse interferir em seus trabalhos. O acaso em algumas situações também era construído com fórmulas matemáticas, envolvendo assim modelos estatísticos e probabilísticos (VENTURELLI, 2004).

A maioria das obras nesse período eram geométricas, fator esse explicado pela dificuldade de se produzir naquele momento imagens realísticas, devido à tecnologia existente limitada, no que se refere a monitores, impressoras e algoritmos usados.

Outros artistas foram se direcionando para a participação do espectador na obra de arte, aprofundando o conceito de interator<sup>14</sup>. Estes artistas interessados no campo da interatividade foram influenciados por teorias da cibernética, e procuravam investigar as possibilidades de *feedback* oferecidas pelas tecnologias informacionais. Alguns se dedicaram utilizando interfaces já existentes, como o mouse e o teclado, dando ênfase ao resultado das imagens apresentadas e outros pela participação do corpo, inventando para isso novas interfaces.

Lev Manovich, em seu ensaio "Post-Media Aesthetic", chega a afirmar que a história da arte é mais que a história de suas inovações estilísticas: é também a história das novas formas de interface produzidas pelos artistas-cientistas. Em *The Language of New Media*, o autor afirma que a interface é, além de um dos elementos primordiais da sociedade informática, um fator que permite romper com a velha dicotomia entre forma e conteúdo, uma vez que, para ele, "o conteúdo e a interface mesclam-se de tal forma que não podem ser mais pensados como entidades separadas" (apud ARANTES, 2012, p.66).

A interface, em termos técnicos na informática, é considerada um dispositivo que permite troca informacionais entre dois sistemas, como por exemplo, dois computadores, como também o usuário e a máquina. Alguns teóricos de arte em mídias digitais alegam o impacto mais amplo destas interfaces, para além de visibilizar a forma do trabalho, explicitam também a forma como o interator se relaciona com a obra. Dentre as interfaces mais comuns podemos citar teclados, mouses, luvas e capacetes de realidade virtual, telas sensíveis, sensores, etc.

Nos anos 80, pelo avanço tecnológico, os computadores pessoais puderam ser comercializados e seu uso se tornou facilitado, pois possuía uma interface amigável com o usuário. Desta forma, tornou mais fácil o trabalho com imagens já existentes. Na década de 60 essa operação já ocorria, mas era mais trabalhosa e complicada de se realizar. Todo este contexto foi atraindo cada vez mais artistas na experimentação do computador para suas produções. Trabalhos interativos e simulações começam, então, a ganhar cada vez mais força, a partir do desenvolvimento de softwares 3D.

---

<sup>14</sup> Segundo Giannetti (2006, p.207) "em sistemas interativos, pessoa que não só 'atua' mentalmente no espaço da obra, mas que desempenha um papel ativo e interage com o sistema.

Nos anos 90, o desenvolvimento da internet permitiu uma série de revoluções no campo da arte e da comunicação. Alguns artistas perceberam a potência desse novo contexto, e a utilizaram para explorar suas criações artísticas. Pode-se citar o aparecimento do grupo internacional pertencente à Vuk Cosic (Eslovênia), Alexei Shulgin (Rússia), Olia Lialina (Rússia), Heath Bunting (Inglaterra) e jodi.org (Joan Heemskerk, Países Baixos e Dirk Paesmans, Bélgica) que, de forma crítica e inovadora analisaram suas possibilidades, debilidades e características, sendo precursores da *Net.art* (LIESER, 2010).

O computador foi visto inicialmente apenas como uma máquina matemática e calculista, porém, com o avanço das tecnologias, e a ampliação do entendimento existente entre homem e máquina, permitiu uma modulação nessa restrição, ultrapassando a noção de uma simples ferramenta. A partir das interferências e misturas com o campo da arte, outras possibilidades tecnológicas e artísticas se proliferaram, atravessadas por questões estéticas, culturais e políticas. As reflexões e discussões geradas de tais cruzamentos perpassam por diversos aspectos e ângulos, gerando os mais variados grupos de práticas artísticas. Busquei, nesse subcapítulo, fazer um breve panorama do surgimento da arte digital, bem como alguns apontamentos das questões que com o avanço das tecnologias se faziam presentes para estes artistas-cientistas.

### 3.3 Processo de criação

Ao percorrer o agenciamento maquínico do computador-atelier em direção à produção das imagens digitais, esbarro, inevitavelmente, no processo de criação de Liana Timm. Criação esta sempre em processo, volátil e porosa, cuja fome de mundo, devora diversas matérias.

Liana pintora maquínica, que está sempre a engendrar novos *afectos* e *perceptos*. Estranha criação, de uma arte que se encontra para além do vivido, para além das percepções e afecções individuais. Os blocos de sensações das imagens digitais que produz, duram e atravessam o tempo. Sustentam-se.

Liana cria, confecciona, fabrica, maquina. Movimento exaustivo de se deixar atravessar por forças inumanas. Liana pinta, manipula, filtra, granula, recorta, cola, monta com sensações. Não se pode dizer onde começam e terminam essas sensações, para além do software de imagem, para além do computador, para além do atelier, para além de memórias pessoais, para além...

Suas telas de imagens digitais se conservam e não se devem a existência do material, não se devem à capacidade de reprodução em tantas telas quantas forem necessárias. Essas duram na medida que as sensações emanadas durarem. Potência da imagem digital em tornar-se expressiva, em ser maquinante.

Liana estando no mundo, torna-se também mundo. Na *poiesis*<sup>15</sup> de si, a obra se faz, o corpo torna-se passagem para forças<sup>16</sup>, o corpo como possibilidade de expressão do sensível.

Criação envolve a abertura possível do corpo para a passagem de forças, como movimento e passagem, que se faz em relação, nas dobras de um dentro e um fora<sup>17</sup>.

Penso, então, a criação a partir do abandono do polo identitário, sedentário e molar do sujeito. A criação ocorre quando o corpo entrega-se às

---

<sup>15</sup> *Poiesis*, que do grego significa criação, ação, confecção, fabricação.

<sup>16</sup> Ideia do corpo tornando-se veículo para as forças que passam (SANT'ANNA, 2005).

<sup>17</sup> Para Rolnik (2012), podemos considerar o fora como uma nascente de linhas de tempo que se fazem ao sabor do acaso, cujo, lançamento torna-se dobra que se concretiza e se espacializa num território de existência, seu dentro. A concretização e espacialização fazem-se e refazem-se continuamente, numa espécie de duração intrínseca.

dispersões moleculares dos fluxos que o penetram, aos devires. A criação envolveria a imigração de certos territórios, de sedentários se fazerem nômades, movimento constante de territorialização e desterritorialização.

Abertura aos fluxos do desejo, deixar-se atravessar por forças criativas, dissolver qualquer ideia de autor ou obra como produto.

Paradoxo criacionista em que a exaltação do impessoal está associada à procura máxima de singularidade. É preciso um “*mínimo de eu*” para que na abertura às forças do impessoal não se caia no caos. Segundo Deleuze (apud Schérer, 2005, p.137), “será necessário manter um mínimo, um mínimo de estratos, um mínimo de formas e de função, um mínimo de sujeito para dele extrair materiais, afetos e agenciamentos”.

Trata-se de uma dobra de subjetivação, uma captação de forças para um aumento da potência de agir. Encontrar o mínimo como aquilo que permite resistir e criar, sem cair numa dissolução e regressão ao indiferenciado.

Entende-se, assim, a obra como o expresso de um corpo, capaz de se tornar passagem para forças impessoais, produção de um bloco de sensações com seus *perceptos* e *afectos* que se sustentam e duram. Para Deleuze e Guattari (2004), a obra de arte pode ser considerada como um bloco de sensações, isto é, um composto de *perceptos* e *afectos*. A partir desse ponto de vista, a obra existe em si mesma como um ser de sensação e, por isso mesmo, ela se conservaria, valendo por si mesma e excedendo qualquer vivido.

Criação envolve, portanto, movimento constante entre territorializar e desterritorializar. Liana e sua produção imagética, sempre pronta a refazer-se, sempre pronta a deixar-se atravessar por novos elementos, novos encontros com o mundo. Suas séries trançam um fio sutil de encadeamento, mas cujo reflexo embaralham qualquer conexão lógica e causal, estranho paradoxo.

Quando um território existencial não faz mais sentido, caotiza, desaba, é que uma máquina desmanchou, e isto significa que os fluxos que a compunham se conectaram com outros fluxos, operando outros cortes, agenciando-se em outras máquinas, produzindo outras linhas de virtualidade, que poderão vir a tomar consistência em novos territórios existenciais (ROLNIK, 2014, p.3).

E assim, nessa trama imagética, Liana alinhava suas imagens digitais. Agulha digital a transpassar os poros da imagem, a lianar outras possibilidades, a alinhar fragmentos delirantes. Movimento estilístico em construir maquinalmente seu território existencial. Liana e seu estilo, charme vital.

Liana e seu procedimento maquinal, corte-montagem sempre pronto a refazer-se, sempre pronto a iniciar encadeamentos outros, potência de novas conexões, fragmentos em composição, contaminação entre fatias de mundo, montagens inusitadas. Liana fabula imagens. Não as constrói por lembranças de infância, as constrói com blocos de infância, seu devir-criança.

Liana cria estando em seu devir-criança. Corpo aberto para múltiplos trajetos, cujo ímpeto explorador sempre a relança a um novo começo. Experiência aiônica, de um tempo intensivo, que a joga na constante diferença.

Minha arte busca explicitar e iluminar o submerso, o subterrâneo ou o nome que se queira dar a este mundo invisível. É surpreendente como me esqueço deste projeto a cada novo trabalho, pois, quando em estado criativo, entro noutra dimensão, distanciada do cotidiano e do fazer consciente. Não é retórica quando afirmo que a cada produção sinto como se estivesse iniciando. O estímulo para a criação nos pega num despreparo tão inacreditável que repetimos o processo do aprendizado todo de novo. Como uma criança que nasce, dorme, come, engatinha, anda, cai e depois corre. Acho que por este detalhe, além da necessidade de produzir, sinto-me atraída pela arte por esta possibilidade de renascer a cada obra que invento, reinventando-me junto com ela (TIMM apud FLECK, 2009, p.32).

Jogo inocente, cujo tempo passante, que não se cansa de passar, não se preocupa com o que deve ser, mas o que ainda poderá ser. Em Liana, o infantil não se traduz como regressão ou fixação em uma etapa do desenvolvimento individual. O infantil constitui-se como o seu inexperienciável, como o seu “ainda não”, como aquilo que resta a dizer e a fazer. Em Liana, a experiência não se dá como um ter vivido, como um acúmulo de um passado já experienciado. Nela, o infantil age sempre como a primeira vez, impresumível nas direções que toma, com o frescor sempre de uma descoberta surpreendente.

Liana, ao maquinar suas imagens digitais, produz devir-criança. Entre dois, dois quaisquer, um terceiro é provocado, algo sem passado, presente ou futuro, algo sem temporalidade cronológica, mas com geografia, intensidade e

direções próprias. Em seu agenciamento, Liana e seu computador-atelier formam uma terceira voz, que excede e ultrapassa.

É arte, é mapa, trajetos e devires extensivos e intensivos. Estilo criança, cuja velocidade vai depressa, porque sabe deslizar entre.

E assim como o talento do pintor se forma ou se deforma, em todo caso se modifica, pela própria influência das obras que produz, assim também cada um de nossos estados, ao mesmo tempo que sai de nós, modifica nossa pessoa, sendo a forma nova que acabamos de nos dar. Tem-se portanto razão em dizer que o que fazemos depende daquilo que somos; mas deve-se acrescentar que, em certa medida, somos o que fazemos e que nos criamos continuamente a nós mesmos (BERGSON, 2005, p.7).

Criar é abandonar o sedentário e se fazer nômade. Desvencilhar a tela das lembranças pessoais, dos clichês, das imagens figurativas, dos pensamentos representacionais. Se a tela do pintor não está branca, a tela do software de imagem digital também não está.

Tela superpovoada de clichês os quais se faz necessário romper, para pintar. O trabalho da arte é desfazer esse mundo da figuração, despovoar esse mundo, para fazer da tela um deserto. Fazer da tela um deserto é sair das percepções vividas, em direção ao bloco de sensações presente, sendo sempre o enosamento de tempos.

Liana e suas imagens, partículas imagéticas em fragmentos, cuja mistura torna-se mundo, convida a uma viagem pictórica, cuja sensação conduz a um devir pixel.

Sempre é preciso o estilo – a sintaxe de um escritor, os modos e ritmos de um músico, os traços e as cores de um pintor – para se elevar das percepções vividas ao percepto, de afecções vividas ao afecto (DELEUZE E GUATTARI, 2004, p.220).

Liana e seu charme maquina a imagem, extrai fabulações fragmentárias. Liana está sempre a tornar-se. Estoura a imagem, rouba pequenos territórios outros, lança-se a uma geografia de afetos cruzados, recorta de forma cubista as vozes inauditas, retorna sempre de outra forma, insiste e subsiste naquilo

que a estranha, difere do já visto e sentido, compõe e recompõe, corta e recorta, corta e monta.

Para Deleuze e Guattari (2007c, p.124), o estilo constitui-se quando, as qualidades expressivas ou matérias de expressão entram em relações móveis umas com as outras, aos quais vão “expressar” a relação do território que elas traçam com o meio interior dos impulsos e com o meio exterior das circunstâncias.

Liana e seu olhar microscópico lavram a imagem, liberam pouco a pouco a vida de suas tramas, saturam a imagem, a jogam em outros matizes, a tensionam extraíndo qualquer resquício de superficialidade, qualquer indício de lembranças vividas, imagem plástica capaz de suportar o atravessamento de forças que não são suas. Imagens em devir.

Trata-se de ver algo grande demais, grande demais para qualquer um. Diferenciar-se nessa capacidade de acolher o estranho. Lançar-se em zonas que turbilhonam o vivo, zonas de indeterminação para efetuação da vida. Ao criar seus procedimentos, Liana afirma sua existência. Torna-se artista ao inventar afectos desconhecidos, transforma-se com o devir de seus quadros.

Liana, ao usar o computador, o recorta em território existencial, faz disso sua casa vibracional. Sistema computador-atelier, capaz de operar transformações outras em suas imagens. Compor em suas imagéticas traços de expressão. Blocos de sensações assimétricos, polifônicos. É casa, é cor, é postura. Território digital que se abre a forças cósmicas capazes de atravessá-lo. Liana arquiteta imagens, Liana maquina a máquina para a arte sempre começar.

### 3.4 Imagem digital

Neste subcapítulo irei desenvolver a formação da imagem digital até o pixel. Porém, faço uso de reflexões oriundas do campo fotográfico, por diversos motivos. A câmera escura possui sua importância por ser o protótipo dos modelos fotomecânicos desenvolvidos mais tarde, entre eles a máquina digital fotográfica (que gera imagens digitais). Falar de imagens digitais inclui falar da fotografia digital que é um tipo de imagem digital. Mas ao falar de fotografia digital, é necessário também saber como a imagem analógica se forma, até para se poder realizar comparações e diferenças entre as duas. Além disso, analisar o processo de criação de imagens (fotográficas) é capaz de produzir uma ampliação no modo como encaramos a formação de imagens, fator esse que será necessário para articular um ponto de vista que privilegie o simulacro e a potência do falso.

Por isso, apesar do foco ser imagem digital, farei ao longo dos textos um zig-zag entre as imagens, sejam digitais ou fotográficas, para ir compondo um posicionamento mais aberto e expansivo em relação aos usos possíveis das imagens.

Sabe-se, inicialmente, que o que permitiu o surgimento da imagem fotográfica foi a existência da “câmera escura”, processo que permitia a geração da imagem a partir de uma caixa preta com um pequeno orifício (muito usada por pintores antes mesmo do surgimento da fotografia). O problema não consistia na geração da imagem, mas sim na sua fixação. Assim, surge a fotografia quando finalmente se consegue produzir uma fixação permanente da imagem, a partir de tratamentos químicos. Já a imagem digital, surge a partir do desenvolvimento tecnológico, consistindo numa imagem bidimensional que usa números binários codificados de modo a permitir seu armazenamento, transferência, impressão ou reprodução, e seu processamento por meios eletrônicos. Existe, portanto, diferença entre estes dois tipos de imagens no que se refere ao seu suporte, modo de captação e fixação da imagem, mas há uma ressonância no que se trata em relação à sua pós-produção, ou seja, ao que se pode realizar com tais imagens depois de feitas. Esta utilização sempre me interessou, pois demonstra o quanto estas duas imagens aparentemente distantes se encontram novamente próximas. Além disso, toda possibilidade

técnica de manipulação fotográfica, corte, colagem, montagem, etc, já se encontrava disponível desde o nascimento da fotografia, o que demonstra que a mesma nunca esteve ligada a um juízo de verdade e/ou de uma realidade definitiva. O mundo torna-se assim, fábrica de manipulação do olhar, com suas colagens e falsificações em direção à criação e invenção. Potência esta que será atualizada nos programas de tratamento de imagem (tais como Photoshop – Adobe), de modo a possibilitar operações sobre as imagens.

No surgimento histórico da fotografia, percebe-se que os primeiros fotógrafos eram pessoas de formações variadas, inclinadas a experimentar novas técnicas, envolvendo desde inventores, químicos, artistas, físicos etc. Como toda invenção técnica, o seu surgimento abalou e reverberou de diversas formas no campo artístico, entre elas possibilitou uma liberação da arte para além da retratação de imagens realísticas, o que permitiu na pintura o surgimento de várias formas diversas de pintar, como, por exemplo, a abstração. Houve, também naquela época, movimentos que criticaram e atacaram a fotografia de forma muito intensa, como por exemplo, o julgamento de Baudelaire em 1859. Apesar de marginal, se comparada às categorias tradicionais de arte, a fotografia foi induzindo uma nova visualidade no século XX, continuou sua trajetória de forma marcante em nossa sociedade, desdobrando-se e abrindo espaço para o surgimento de outras mídias, bem como um questionamento sobre parâmetros teóricos e técnicos da arte.

Existem diversos teóricos que abordam a imagem fotográfica desenvolvendo diferentes teorias e modos de pensá-la. Minha intenção não é discutir esses diversos olhares. Por uma afinidade teórica, me identifico com alguns autores<sup>18</sup>, por entender a imagem do mesmo modo deles. Assim, encaro a imagem como simulacro, não estando submetida a nenhuma hierarquia, verdade ou original. Apesar da imagem fotográfica analógica possuir diferenças em relação à imagem digital, me interessa percorrer a potência criativa de ambas. Dito de outra forma, a potência que encontro ao manipular imagens digitalmente, pode ser encontrada também, mesmo que de outra forma, nas imagens fotográficas. Talvez a grande diferença do digital, seja justamente de deixar-se atualizar de forma infinita, de forma a tensionar

---

<sup>18</sup> Posso citar autores da Filosofia da Diferença, como Gilles Deleuze e Felix Guattari. E Joan Fontcuberta cujos trabalhos são no campo da fotografia.

para um sempre além da imagem, que pode levar para um sempre além do próprio programa.

Para produzir a imagem fotográfica analógica necessita-se de diversos aparatos técnicos, entre os quais a câmera, lente, iluminação, filme, banhos químicos, papel sensível para revelação, ampliador, etc. A fotografia consiste assim no traço ou vestígio da luz sobre um material sensível a ela.

O *traço* gravado pela câmera fotográfica (no caso, a luz refletida pelo objeto) depende de um número extraordinariamente elevado de mediações técnicas. No que diz respeito à câmera, temos: a lente com uma específica distância focal, a abertura do diafragma, a abertura do obturador, o ponto de foco. No que diz respeito à emulsão fotográfica: a resolução dos grãos, a maior ou menor latitude, a amplitude da resposta cromática, etc. No que diz respeito ao papel de ampliação ou impressão: sua rugosidade, propriedades de absorção, etc. Isso quer dizer que uma foto não é somente o resultado de uma impressão *indicial* de um objeto, mas também das propriedades particulares da câmera, da lente, da emulsão, da(s) fonte(s) de luz, do papel de reprodução, do banho de revelação, do método de secagem, etc. (MACHADO, 2000, p.7).

Inúmeras variáveis entram em jogo, quando o ato de fotografar ocorre. Descobertas constantes da química e da ótica impulsionaram as descobertas e aprimoramentos no campo fotográfico. A invenção de câmeras, cada vez mais portáteis e precisas, ao longo do tempo possibilitaram a popularização da fotografia e a redução de seu custo. O tempo empregado para confeccionar a foto também é outro fator importante que se tornou cada vez mais reduzido devido aos avanços tecnológicos. A discussão emergente do ato fotográfico e seus efeitos produziram diversos tensionamentos, desde a preocupação com o “olhar”, possibilidade de denúncia política, possível banalização das imagens, etc..

Ao me deparar com o gesto menor de *corte-montagem* de Liana, e percebê-lo como um motor de criação em suas imagens, busco aproximá-lo de diversos conceitos para expandir e colocar o pensamento em movimento. Aproximo-o dos conceitos de *imagem-tempo* e *simulacro* que serão explorados no próximo capítulo, bem como do movimento histórico de *Fotomontagem* presente na história da fotografia.

As possibilidades técnicas de manipulação do registro fotográfico são muitas e algumas datam da sua própria invenção. Colorização de cópias,

retoque de negativos, solarização, reenquadramento, sobreposição, uso de filtros e lentes distorcedoras (SCHENKEL, 2007).

A possibilidade técnica de fotomontagem visibiliza o uso da imagem em seu ponto mais fictício. Elimina a ideia da fotografia como rastro de realidade, documental que aponta para uma verdade a ser descoberta. A fotografia torna-se a própria alegoria de uma verdade inventada, de modo que pesquisar com imagens estaria envolto numa estética em que a vida se constitui como invenção. Assim, abre-se espaço para assumir a imagem como simulacro, acabando com resquícios de que ela poderia ser, em algum momento, pura, exata, verdadeira.

Toda fotografia é uma ficção que se apresenta como verdadeira. Contra o que nos inculcaram, contra o que costumamos pensar, a fotografia mente sempre, mente por instinto, mente porque sua natureza não lhe permite fazer outra coisa. Contudo, o importante não é essa mentira inevitável, mas como o fotógrafo a utiliza, a que propósitos serve. O importante, em suma, é o controle exercido pelo fotógrafo para impor um sentido ético à sua mentira. O bom fotógrafo é o que mente bem a verdade (FONTCUBERTA, 2010, p.13).

Para se obter uma imagem fotográfica são necessários diversos aparatos e entram em jogo diversas variáveis que afetam o resultado possível de obtenção da imagem fotográfica. Assim, não existe no processo de fabricação de imagens, um modo “certo” e “padronizado” para se obter a foto mais correta. No estágio do laboratório quando se passa a imagem gravada do filme (o negativo), através do ampliador para o papel sensível, que depois irá sofrer banhos químicos, essa etapa envolve diversas possibilidades e usos os mais diversos, que possibilitam visibilizar o caráter ficcional da fotografia. Podemos, por exemplo, justapor manualmente dois negativos no ampliador, e a imagem gerada será uma imagem composta, recurso esse que o Photoshop irá possibilitar também nas imagens digitais. Porém, o que quero salientar é essa potência ficcional da fotografia, pois a operação para obtê-la em nenhum momento se liga a um juízo de verdade.

Existem autores que irão defender a produção de uma fotografia o mais natural possível, sem a interferência do homem para produzi-la. Esta “fotografia direta” envolve a aceitação de procedimentos considerados genuinamente fotográficos, tais quais sair à rua de forma aleatória, encontrar um tema,

enquadrar e disparar. Submetendo a fotografia à imprevisibilidade, à espontaneidade e ao respeito do aparato ótico-mecânico. Este tipo de fotografia entraria em embate com o que se chama de “fotografia manipulada”, fotografia cujo planejamento e controle do resultado estariam atuantes. Fotografia que permite espaço para inclusão de efeitos plásticos de acordo com elementos que o fotógrafo quer introduzir. Assim, abre-se um embate para correntes fotográficas que irão afirmar seu caráter “documental” versus “artísticas” (FONTCUBERTA, 2010).

Mas se contemplarmos com mais atenção para esta divisão, veremos que ela é extremamente frágil e com fronteiras indefinidas. Pois o ato de criação de uma imagem fotográfica envolve uma sequência de decisões, que vão afetar as configurações e o resultado final. Variáveis essas que já foram explicitadas anteriormente, luz, lente, enquadramento, distância, tipo de filme, papel, tempo de processo químicos, etc. Todos estes elementos interagem de forma constante, e abrem espaço para uma infinidade enorme de combinações possíveis, cujos resultados finais sempre seriam diferentes. Ter a escolha dentre essas diversas possibilidades torna-se o correlato de manipular, “enquadrar é manipular, focar é manipular, selecionar o momento do disparo é manipular” (FONTCUBERTA, 2010, p.84). Manipular torna-se, assim, uma condição possível de criação.

A partir desta perspectiva, é possível radicalizar a imagem fotográfica de modo a visibilizar seu caráter impuro. É neste sentido que busco um elogio à potência do falso, em possibilitar a criação de diversos sentidos. A partir disto, a discussão principal sobre a imagem vai em direção ao uso possível e a que propósitos serve, ou seja, qual o modo ético que podemos usar as imagens produzidas.

A fotomontagem, como técnica e movimento histórico na fotografia, conseguiu tensionar de forma fascinante e paradoxal a realidade através do meio que era considerado seu mais fiel espelho, a imagem fotográfica (ADES, 2002).

A produção de imagens, a partir de fragmentos, vai sendo realizada de diversas formas e com as mais variáveis intenções. Os cubistas inseriam na tela tiras de papel, fragmentos de tecidos, páginas de jornais, etc. Max Ernst realizou as primeiras colagens fotográficas a partir do material de reprodução

mecânica da época, panfletos, revistas, livros. Interessava a ele, o poder desorientador das imagens fotográficas quando combinadas. Tratava-se de dar aos elementos direitos próprios de existência. Através da colagem fotográfica os artistas possuíam a possibilidade de alterar texturas, orientações, proporções, fundando novas relações.

Cita Breton,

é a maravilhosa faculdade de alcançar duas realidades muito distintas sem afastar-se do reino de nossa experiência, de uni-las e fazer saltar uma chispa de seu contato (...) e de desorientar nossa memória privando-nos de um marco de referência (apud ADES, 2002, p.115).

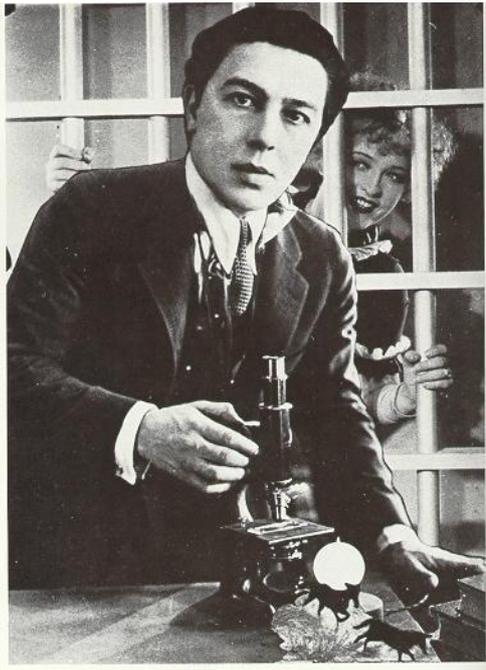


Figura 3.10 André Breton, Escritura automática, 1938



Figura 3.11 Hannah Höch, Female indian dancer, 1930

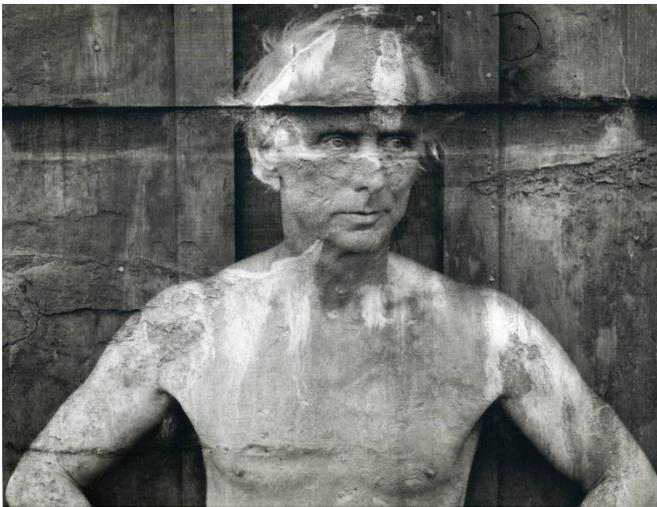


Figura 3.12 Frederick Sommer, Max Ernst, 1946



Figura 3.13 Jerry Uelsmann, Sem título, 1982

Historicamente existem diversos nomes, como por exemplo, fotografias compostas, *papier-collés*, fotomontagens, *collage*, *photocollage*, *assemblages* e que apontam para variações nos procedimentos usados. Minha intenção não é explorar todas essas variações, e sim reverberar o movimento corte-montagem, na possibilidade de criação de imagens fabricadas a partir de fragmentos.

Trata-se de perturbar a percepção ilusória de um mundo linear e constante, que estaria amarrado a uma verdade. No movimento de operar uma justaposição de elementos diversos e distantes, torna-se possível criar imagens surpreendentes, fragmentos suspensos que se fazem visíveis, evocando realidades distintas e coexistentes. Assim, o corte-montagem torna-se operação capaz de encadear diversos tipos de imagem, agenciando duas imagens longínquas, estabelecendo entre elas novas relações.

Tal combinação de imagens é capaz de extrair um poder desorientador em que fragmentos de corpos, paisagens, objetos podem coexistir lado a lado. Corte-montagem evoca dos diversos elementos recortados de diversos lugares, a ideia de um tempo múltiplo, cujo passado, presente e futuro coexistem.

A imagem não aponta para a substituição de um mundo real por um mundo fantástico, mas sim amplia o que entendemos por realidade. Nesta nova relação estabelecida, nunca um fragmento ou imagem é absorvido pela outra, todos co-existem e se afirmam em suas diferenças. Por isso, o corte-montagem, operação de recortar e colar fragmentos rearranjando-os num outro formato, torna-se a visibilização política, ética e estética de uma concepção de mundo.

Colocar em jogo o corte-montagem para operar imagens, permite expandir a imagem através de dobras originadas pelas operações de justaposição e sobreposição. Trata-se de abrir a imagem para combinações possíveis em direção à sua indeterminação.

O avanço tecnológico atual além de permitir um acesso maior a outros recursos para manipulação de imagens incide sobre o tempo e a abrangência desse processo. Com o processamento digital, uso de câmeras digitais, scanners e programas de edição de imagens a operação de corte-montagem

se torna mais fácil, redimensionamento, controle de cor e contraste, entre outros detalhes, permitem uma produção imagética precisa e em larga escala.

O computador é, portanto, antes de tudo um operador de potencialização da informação. Dito de outro modo: a partir de um estoque de dados iniciais, de um modelo ou de um metatexto, um programa pode calcular um número indefinido de diferentes manifestações visíveis, audíveis e tangíveis, em função da situação em curso ou da demanda dos usuários (LÉVY, 2001, p. 41).

O corte-montagem, através do computador, inicia a partir da década de 1960, com o intuito de aproximar imagens incompatíveis e produzir uma experimentação. Surgem, portanto, diversas formas de cortar e montar, desde aquelas que preservam os contornos originais, visibilizando o corte operado e as fronteiras marcantes, como também a produção de imagens que buscam na montagem dos fragmentos uma unificação da imagem gerada, fundindo os elementos de forma a criar uma suposta homogeneidade.

Podemos citar o software Adobe Photoshop como referência em manipulação de imagens digitais. É utilizado atualmente desde o público leigo, como por agências que trabalham com publicidade e designers gráficos.

Entre artistas contemporâneos que trabalham com fotomontagem podemos citar Michael Reisch, cujas paisagens naturais, embaralham a fronteira clara e precisa do que é real e artificial. Martin Liebscher em sua obra “Orquestra filarmônica” joga com a combinação possível de sua imagem, na repetição de si próprio vai ocupando posições diversas e preenchendo o espaço. Margret Eicher tem como inspiração as antigas tapeçarias usadas na ornamentação de palácios, sua obra mescla elementos de bordado usados nessas tapeçarias como frutas, ao mesmo tempo em que usa fragmentos de imagens procedentes de mídias atuais, fotografias, televisão, etc. Elementos esses que em composição tramam sutilmente uma crítica à nossa realidade. Já James Faure Walker, pintor que, a partir de 1988, começou a utilizar o computador para produzir suas obras, de forma a mesclar elementos de diversos lugares, pintura, gráficos por computador e fotografias, integração aberta e multifacetada de diversas técnicas, que produzem uma obra inclassificável (LIESER, 2010).

Figura 3.14 Michael Reisch,  
Paisagem 01/021, 2002

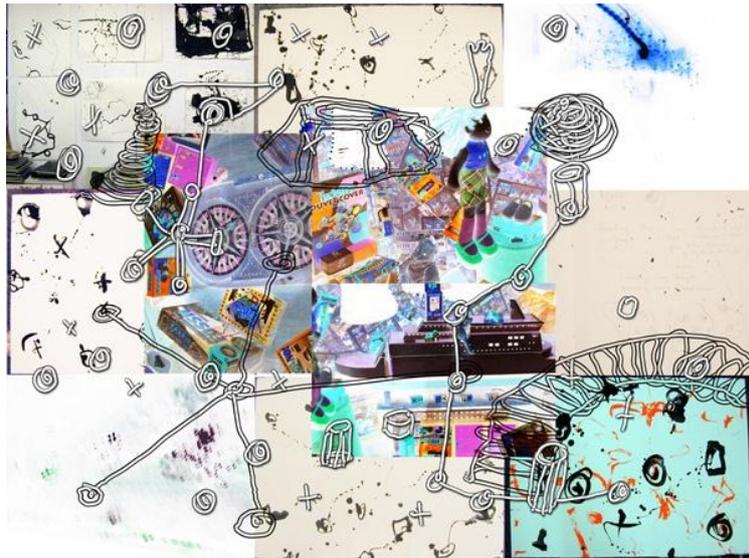


Figura 3.15 Martin Liebscher, Orquestra filarmônica, 2005

Figura 3.16 Margret Eicher,  
Genesis, 2007



Figura 3.17 James Faure Walker, Song upper street, 2004



Queria, neste momento, aprofundar as diferenças existentes na geração das imagens fotográficas analógicas e imagens fotográficas digitais, sendo importante referir que a fotografia digital é um tipo de imagem digital. Assim, pretendo, aos poucos, explorar o pixel. Buscarei fazer uma explanação mais técnica sobre a imagem, por isso em algumas ocasiões, conforme os autores usados, irá aparecer palavras como referente, real, etc. Minha intenção não é entrar na discussão filosófica sobre estes termos, pois os utilizo para compreender um processo técnico. No seguimento do texto, irei pouco a pouco, me aproximando do pixel, para daí tramar uma possível abordagem sobre a possibilidade de criação existente.

Do ponto de vista técnico, a fotografia analógica é formada pelo seguinte processo: a imagem se dá através de dispositivos óticos e de sensibilização da película fílmica. Os raios de luz entram e criam a alteração fotoquímica que ainda não é visível. O negativo fílmico sofre, por sua vez, banhos reveladores e de fixação, ações que transformam os sais de prata das camadas aderentes do filme em micropartículas metálicas que se aglutinam formando a imagem original. Constitui-se, assim, uma imagem semivisível. Na última etapa a partir do negativo, numa sala escura, a imagem final é ampliada e revelada em papel fotossensível, tornando-se visível (REY, 2005).

Segundo Wells (2001, p. 311),

tradicionalmente as imagens têm sido analógicas na natureza. Isto é, elas consistem em marcas físicas e sinais de certo tipo (...) que são marcadas na superfície de alguns materiais. As marcas e sinais são inseparáveis dessa superfície, elas também são na maioria das vezes

relacionadas com algumas das características perceptíveis dos objetos que elas estão representando. A luz, por exemplo, moldada sobre a superfície rugosa de uma mesa de madeira, torna-se um conjunto análogo de diferenças de tons na emulsão da fotografia. O meio digital por sua vez, não é uma transcrição, mas sim uma conversão da informação. Basicamente a informação é carregada como números em circuitos eletrônicos. É esta a característica da digitalização que agora significa que as imagens podem existir como dados eletrônicos e não tão tangíveis em coisas físicas.

Algumas das diferenças podem ser apresentadas no quadro a seguir (WELLS, 2001, p. 311):

Analogico	Digital
Transcrição: transferência de um conjunto de propriedades físicas em outro, analógico, conjunto.	Conversão: propriedades físicas são simbolizadas por um código numérico arbitrário.
Inscrição material: sinais inseparáveis da superfície que os carrega, os contém.	Sinais abstratos: números ou pulsos eletrônicos destacáveis da fonte material.
Meio específico: cada meio analógico é composto pelos materiais em suas técnicas específicas.	Genérico: um código binário para qualquer mídia, possibilitando convergência e conversão entre eles.

Na fotografia digital, a captação também ocorre através de dispositivos óticos, os raios de luz atravessam a lente penetrando pelo obturador, porém, ao invés de provocar uma reação química na película filmica, o aparelho converte, através de um sensor CCD (*charge-couple device*), a imagem capturada em informações, em um grande número de pixels, minúsculas partes que formam a imagem digital e que podem ser armazenados num cartão de memória. A imagem pode ser visualizada imediatamente após sua captura, no visor da câmera. Trata-se de um arquivo numérico, que ocupa certo número de Kbytes e pode ser duplicado, instantaneamente e indefinidamente.

O condutor CCD constitui-se em uma fibra ótica constituída de várias células fotossensíveis, na qual um feixe luminoso atravessa seu centro (um cabo mais fino que um fio de cabelo feito de quartzo ou de silício), a qual permite a propagação da luz seguindo as leis da refração. Este condutor, acionado por meio de aplicação de uma voltagem à sua grade, faz com que elétrons sejam liberados de acordo com a intensidade da luz, permitindo, com isso, a leitura de seu conteúdo linha por linha e a obtenção de uma imagem preta e branca, a qual passa a ser colorida mediante a aplicação de filtros vermelho, verde e azul. A onda luminosa é, então, transformada em sinais elétricos, armazenáveis em um computador, na forma de bits e

bytes<sup>19</sup>, sendo cada célula recriada como ponto de imagem ou pixel (ARAUJO, p.1, 2010).

A imagem fotográfica analógica necessita ser revelada, a imagem fotográfica digital é impressa. A numerização da fotografia digital permite através de programas de tratamento de imagem, diversas alterações, como mudança de cor, recortar, fragmentar, colar, de forma rápida e sempre pronta a inúmeras possibilidades de combinações. Nessa tensão, emergem o “isso foi” da fotografia química, e o “isso pode ser” da fotografia digital.

Na imagem digital, pode-se trabalhar com dois tipos de imagens. Na primeira, a partir do real, obtem-se a imagem digital. Pode-se digitalizar pinturas, desenhos, fotografias, etc ou usando uma máquina fotográfica digital, gerar a imagem. Trata-se de imagens que possuem um referente, a imagem será decomposta em números e convertida em pixels. A segunda categoria refere-se a imagens de síntese ou programadas. Cujas fontes não envolvem uma apreensão do real, mas sim utiliza linguagem de programação para a criação deste tipo de imagem. Muitos autores discutem sobre essa aparente ruptura com o referencial externo, mas veremos a seguir que Couchot (2008) vai se posicionar no sentido de que esse tipo de imagens ao invés de figurar o visível, irá figurar o modelizável.

Em relação à origem da imagem digital, podemos distinguir dois tipos: a imagem de rastreio e a imagem vetorial. A imagem de rastreio, chamada também de raster, ou mapa de bits (bitmap) é gerada a partir da cor de cada pixel, matriz de dados para armazenar a informação de cor em cada ponto da imagem, são pesadas e perdem qualidade ao aumentar a imagem (ficam distorcidas quando aplicado o zoom). Já as imagens vetoriais são geradas a partir de descrições geométricas de formas, utilizam vetores matemáticos para sua descrição, por isso ao serem aumentadas conservam a qualidade, já que as funções matemáticas se adequam a escala, além de serem mais leves (ocupando menos espaço de armazenamento).

No processamento de imagens (fotográficas) geralmente se utiliza o modelo matricial, sendo que nesse tipo, geralmente, se parte da imagem, de

---

<sup>19</sup> O computador apenas armazena bits, um valor que pode ser 0 ou 1. Um byte equivale a 8 bits. Um byte então pode assumir  $2^8 = 256$  valores diferentes, variando de 0 a 255.

uma informação inicial para que se possa obter informações; já a computação gráfica se baseia no modelo de objetos vetoriais, parte de uma informação precisa em direção à imagem.

As imagens podem ser arquivadas em diversos formatos, entre eles encontram-se jpeg, tiff, png, gif, raw, etc. Além disso, ao abordarmos a imagem digital, um outro aspecto importante que a compõe é a resolução. Correspondente ao número de pixels por polegada (ppi – pixel per inchi), quanto mais pixels mais qualidade a imagem terá.

Nosso foco, aqui, recai sobre o processamento de imagens. Para tanto, é necessário transformá-la sucessivamente até poder-se extrair a informação nela presente. A seguir, alguns esquemas que demonstram, como ocorre o processo de transformação das imagens captadas a partir de um referente exterior (exemplo imagem fotográfica digital, ou bitmap), até ser codificada em estrutura de dados.

Para estudar um determinado fenômeno, ou objeto da natureza, no computador, nós precisamos associá-lo a um modelo matemático e então encontrar uma representação discreta para esse modelo que pode ser implementado no computador (SCURI, 2002, p.16).

Dentro da linguagem técnica de processamento de imagem, existiriam 4 paradigmas de universos, que compreendem a transformação da imagem para o computador. No universo físico, encontram-se os objetos; no universo matemático, localiza-se a formulação abstrata desses objetos; no universo de representação, ocorre a discretização, ou seja, a transformação da descrição abstrata para o mundo digital; e por último, o universo de implementação realiza a codificação do sinal discretizado para uma estrutura de dados.



Figura 3.18 fonte SCURI, 2002, p.17

A imagem fotográfica é obtida do mundo real através de câmeras ou sensores que captam luz. A imagem capturada em um filme fotográfico representa bem a imagem real que queremos transportar para o computador. Repare que o filme define um plano limitado por um retângulo, onde cada posição nesse plano contém a informação de cor relativa aquela posição (SCURI, 2002, p.17).

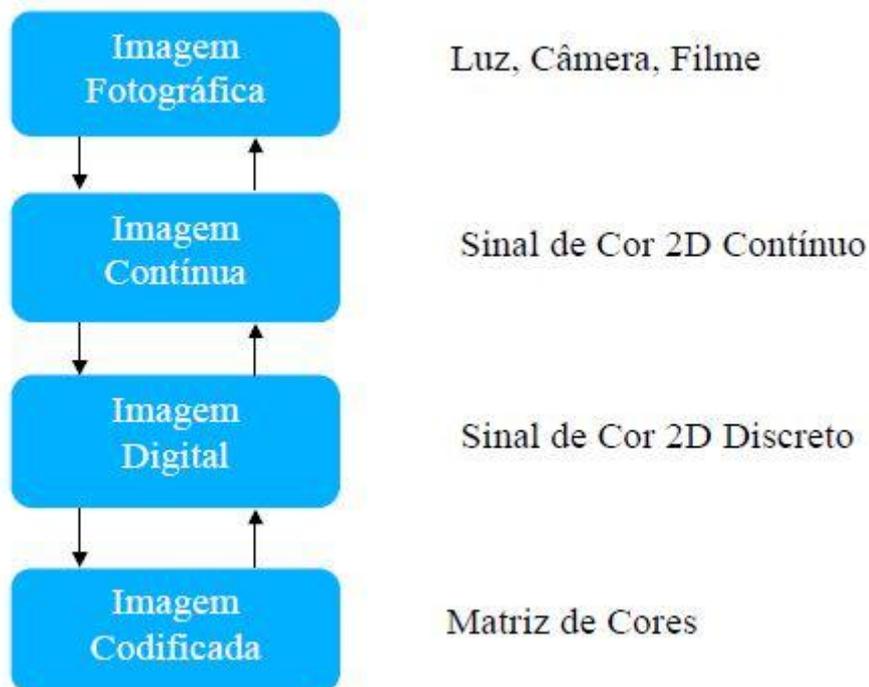


Figura 3.19 fonte SCURI, 2002, p.18

A imagem digital é obtida a partir de uma amostragem e de uma quantização (ou seja, trata-se de discretizar a imagem). Uma vez amostrado o plano temos uma matriz de valores que representam a cor. Cada elemento dessa matriz é chamado de pixel. A figura a seguir ilustra o processo de discretização da imagem e mostra uma possível codificação da cor para cada elemento da matriz. (SCURI, 2002)

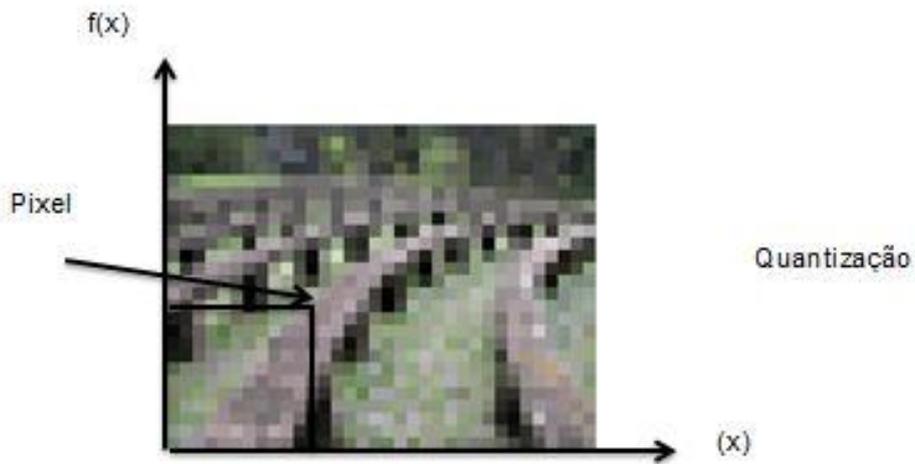
A imagem é o conjunto de pixels codificados. Uma imagem digital é discretizada espacialmente (ou seja em x e y) e em luminância (distribuição de brilho). O pixel pode ser preto, monocromático ou colorido, quando colorido se utiliza o padrão de cores RGB (*red, green, blue*). Geralmente, a partição é de 8 bits para cada uma das cores (vermelho, verde e azul), dando um alcance de 256 possíveis valores, ou intensidades, para cada tom.



Imagem Contínua



Amostragem



Quantização

...	...	...	...	...	...
3	23	65	33	7	...
2	27	54	42	4	...
1	45	53	42	23	...
0	1	2	3	4	...

Codificação

Figura 3.20 baseada na fonte SCURI, 2002, p.20

O computador possibilita o controle sobre o menor elemento da imagem, o pixel, palavra que significa a aglutinação de *picture element*. A imagem torna-

se um mosaico de pontos ordenados, uma matriz, um quadro de números. O pixel é a menor parte de uma imagem bitmap e ele pode ser visualizado graças à informação de cor que guarda. As telas de computadores sempre trabalham com pixels mesmo que a imagem seja um bitmap ou vetor, as imagens são convertidas em pixels para que o monitor possa reproduzi-las. Cada pixel é um permutador minúsculo entre a imagem e o número, torna-se ponte entre a imagem visualizada e os dados numéricos do programa, permitindo a passagem da imagem ao número e vice-versa.

Couchot (2008) faz uma discussão em relação ao pixel a partir de seu estatuto numérico. Para ele, com a criação do pixel reforça-se o caráter de um automatismo da imagem (que já vinha aos poucos desde a máquina fotográfica analógica), além de permitir o controle do constituinte mínimo da imagem.

Nesta perspectiva de análise, a imagem deixa de ser uma representação do real (perde seu referente) e passa a constituir-se como simulação (dados numéricos do programa que são codificáveis). Seu posicionamento visibiliza um discurso da face numérica do pixel, operando um distanciamento ao objeto real e indo em direção à possibilidade de simulação.

Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções do programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética (COUCHOT, 2008, p.42).

Trata-se de uma imagem processual, capaz de ser alterada indefinidamente, suscetível a contaminações e impurezas. Uma nova ordem pode assim ser instaurada, com a liberação do real, a imagem oscila entre o programa e a tela, perambula numa linguagem numérica, aberta a outras dimensões possíveis.

Imagem que não busca uma projeção do real, mas sim é ejetada por ele. Realidade numérica constitui-se como uma realidade artificial, sintetizada, cujo substrato material compõe-se de nuvem eletrônica de micro-impulsos que

percorrem o circuito eletrônico do computador. Imagem numérica que só pode figurar aquilo que é modelizável. (Couchot, 2008)

André Parente (2002), ao comentar sobre o posicionamento de Couchot, levanta a possibilidade que talvez ele possa estar confundindo representação e reprodução no que se refere a imagens de síntese. Se as imagens de síntese não reproduzem o real fenomênico, isso não quer dizer que elas não estejam ainda ligadas a representação.

A realidade modelada pela imagem de síntese só existe enquanto realidade simulada. Entretanto, ela substitui perfeitamente os fenômenos ou as experiências reais. Não é à toa que a imagem de síntese é um instrumento aperfeiçoado de representação de muitas realidades que não podemos ver ou compreender com o nosso olho. Mas, se a imagem de síntese não representasse realidade alguma, ela não seria um importante instrumento científico e tecnológico de simulação e modelagem de situações e objetos possíveis. Podemos, para falar com maior rigor, dizer que a imagem de síntese não representa mais a experiência sensível, mas, sim, a experiência possível (PARENTE, 2002, p.117).

Até agora usei diversos autores, sendo fiel aos termos usados por eles para expressar suas ideias. Em alguns momentos, o termo virtual é usado de forma associada à realidade numérica do computador, sendo que, às vezes, a palavra imagem digital é usada como sinônimo de imagem virtual. A partir do referencial da Filosofia da Diferença, cabe esclarecer alguns posicionamentos. Quando nos referimos à imagem digital (linguagem numérica do computador) se trata de uma imagem possível sendo exibida. O universo do computador engloba em si mesmo uma programação numericamente finita e logicamente fechada. A informática é capaz de oferecer um número de combinações possíveis que, em algum grau, até pode levar ao infinito, mas em si mesmo não oferece um campo problemático. Virtual, estaria ligado a essa problematização, que vai aparecer na computação quando a subjetividade humana entra no circuito, possibilitando a ocorrência de agenciamentos, e por conseguinte de atualizações. Quando um artista manipula uma imagem digital, abre-se todo um sistema, o suporte computacional ou é usado de forma estéril, como apenas uma ferramenta, ou é explorado em sua potência fecunda de tornar-se uma máquina em conexão com a subjetividade, permitindo que a imagem se transforme numa problemática imagética, através do acoplamento humano-máquina, desta maneira teremos virtualizações e atualizações. Mas se apenas

habitar-se os processos informáticos, em suas reproduções e lógicas fechadas, se estará no campo do possível.

A fotografia de base química e a pintura colocam-se sobre o plano, mas as imagens digitais, imagens numéricas, em que o pixel se coloca como permutador entre a imagem e o número, referem-se ao ponto. (COUCHOT, 2003)

Minha exploração inicial em relação à imagem digital leva-me ao seu menor elemento, o pixel. Minha busca se lança em direção àquilo que é indeterminado na imagem e que conduz à possibilidade de criação e invenção. Deste modo, para que haja criação, o sistema computador-atelier em acoplamento com a subjetividade humana, devem estar agenciados, em conexão constante e inventiva. Possibilitando o acontecimento homem-máquina transitar na articulação entre virtual e atual. Mas a imagem digital, com seu grão, seu ponto estático, a compor a imagem numa matriz numérica, congela o ser em processo. Onde estaria então, a possibilidade de criação na superfície da imagem digital? Não se encontra no ponto preenchido, mas sim entre os pontos, é esse intervalo, esse espaço de respiração, de montagens e combinações outras, que corre uma linha em devir. Trata-se de tensionar o *ponto* da lógica arborescente e de uma informática fechada e hierarquizada, em direção à *linha* que rompe, e produz desvios. Operação minoritária em transformar o ponto do pixel, numa linha em devir. E o devir, por sua vez, encontra-se no meio, atingindo a maior velocidade possível. Arrastando as fronteiras.

Trata-se de abandonar a imagem digital como modelo, sair de sua suposta molaridade, e lançar-se nas vizinhanças possíveis, nas moléculas e partículas com os quais se pode fazer alianças. Um pixel-linha capaz de alinhar, lianar, tramas vitais. Computador-atelier capaz de maquinar um agenciamento de linhas. Linhas que não se subordinam ao ponto, linhas que não buscam fazer contorno, que não buscam tramar um sistema arborescente. Tornar possível na imagética digital a ultrapassagem de um ponto-decalque para produzir linha-mapa.

Pixel-linha-rizoma capaz de tramar um território inventivo, de dar passagem às vibrações criacionistas de um corpo-artista-máquina. Maquinar a matéria de mundo numa composição imagética de intensidades. Tensionar o

pixel, ultrapassar a matriz em direção à produção de diagramas. Abrir o agenciamento artista-computador-atelier em múltiplas linhas. Acabar com as hierarquias e submissões a uma lógica molar. Tornar-se colorante com a imagem digital. Permitir que a linha passe entre os pontos, maquinar um espaço liso. Pixel-linha nômade, multiplicidades de devir.

Abandonar a forma do ponto, a organização da lógica computacional, a reprodução de imagens clichês. Pintar de modo maquínico com tintas digitais, com cortes, rasgos, fragmentos, operação corte-montagem que trama planos de consistência. Liana e seu gesto menor de maquinar a máquina na pintura digital, abrir seu corpo-artista a novas relações de velocidade e lentidão entre elementos. Pintura expressiva, pintura maquinal composta de afectos intensivos

Recortar e colar, recortar e montar, recortar e maquinar sempre pelo meio, movimento incansável, sempre refeito. Não busca finalidade. Abrir-se aos devires, perder-se entre os elementos, ser arrastada por zonas de vizinhança indiscerníveis. “Poderosa vida não orgânica que escapa dos estratos, atravessa os agenciamentos, e traça uma linha abstrata sem contorno, linha da arte nômade e da metalurgia itinerante” (DELEUZE E GUATTARI, 2007b, p.223).

Trata-se de exceder a mecânica do computador. Liana ao lianar, ao operar corte-montagem em suas pinturas digitais, torna-se máquina abstrata. Máquina abstrata-Liana, potência inventiva em se desterritorializar, imagética digital sempre a se multiplicar, a traçar novas conexões, a tramar planos de consistência, a criar simulacros.

#### 4 MÁQUINICA DA ARTE DIGITAL DE LIANA TIMM

O procedimento de corte-montagem tem dupla reverberação em minha tese, consiste no que chamo de gesto menor de Liana em seu processo criacionista e configura-se também como uma ferramenta imagética para cartografar o processo de criação de suas imagens digitais. Mas não há como falar das produções plásticas dessa artista, sem esbarrar inevitavelmente em sua vida-obra. Assim, o conceito de imagem digital, amplia-se em diversos sentidos. Imagens que remetem ao conceito de imagem-tempo (regime crônico da imagem) e que remetem ao conceito de simulacro. Movimento de acumulação, sobreposição de imagens-fragmentos que visibilizam as múltiplas conexões possíveis.

Espécie de mergulho nas potências imagéticas, recortando, sobrepondo, adicionando, subtraindo para fazer devir outras paisagens.

Corte-montagem para além da imagem estática, plano de imagem-montagem capaz de acalentar em si o virtual-atual. Plano de cristais de tempo impregnados nas camadas imagéticas. Assim, busco construir platôs de análise, em combinação infinita de matérias-fragmentos, pixel-linha, pixel-rizoma, pixel-mapa. Trata-se de perseguir linhas sutis, cuja coordenada é o meio.

Pelo meio, nos rastros de Liana e de suas imagens, busco Liana quando ela desaparece e outro toma lugar. Trata-se da abertura a devires, a movimentos entre diferentes zonas, instáveis e movediças. Trata-se de encontro pelo meio, não o princípio nem o fim. Conversa-erva, capaz de extrair devires, velocidades alucinantes, tempos intempestivos.

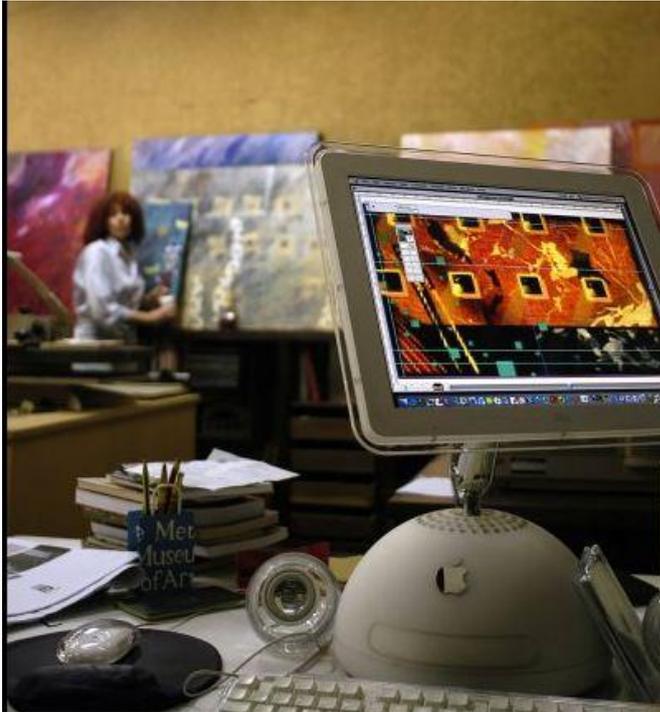


Figura 4.1 Liana Timm em seu atelier. Fonte site da artista

.....

Liana Timm<sup>20</sup> é artista multimídia, arquiteta, poeta e designer, possui vários livros publicados, exposições realizadas e prêmios recebidos. Artista, cuja força vital transborda para diversas possibilidades de expressão, transita em todas como uma equilibrista, tramando sua poética singular.

Liana nasceu em 1947, em Serafina Corrêa, Rio Grande do Sul. Quando pequena gostava de desenhar e recortar, tornando-se conhecida na escola por suas tendências artísticas. Aos 12 anos, inicia o aprendizado em pintura, ocupando-se também da poesia e da música. Forma-se em arquitetura, mas elege como atividade primordial seu trabalho dentro das artes visuais e da literatura. Transita pelos campos da produção de eventos artísticos, culturais, cenografia e docência. Vive e trabalha em Porto Alegre (RS – Brasil).

Liana em seu computador-atelier submerge em uma geografia sutil, cujas coordenadas remetem aos acontecimentos que por ali transitam. Sua alma atravessa cada imagem constituída, Liana desaparece nelas e assim, um espaço infinito se abre, à espera de outros olhos em que possam durar. Liana vibra em seu atelier, transforma-se em corpo de passagem para outras forças. Artista do intervalo, cuja passagem constante perambula em diversos suportes, vídeos, poesias, imagens, peças de teatro, etc.

---

<sup>20</sup> Maiores informações no site da artista <http://timm.art.br/> . A lista de sua produção artística se encontra em anexo.

....



Figura 4.2 Liana Timm, Coleção É tempo de Nietzsche, pintura digital sobre tela<sup>21</sup>, 2012

As obras digitais de Liana, com seus cortes, montagens e fragmentos remetem ao conceito de *imagem-tempo* (DELEUZE, 2005), o qual se refere a uma apresentação direta do tempo, do tempo puro liberto do movimento. Não se trata do tempo como uma linha cronológica, mas como emaranhado. O tempo como labirinto, massa e fluxo. Obras forjadas em um tempo que rompe com a lógica linear e causal.

O tempo escoado como matéria-prima é como massa em incessante modulação, vindo a ser comprimida, estirada, moldada. O tempo, liberado do presente, do movimento de sucessão, transforma a massa de forças disponíveis em uma pluralidade processual que não cessa de variar. Não se trata mais de um passado a descobrir, mas a inventar segundo o dobramento a que será submetido e que irá situá-lo num feixe de relações insuspeitado.

Neste sentido, Liana, ao pintar digitalmente, torna-se uma espécie de padeiro, esticando, distendendo os fragmentos de imagens para fazê-las em novas composições. Não se trata de partir nem de chegar a algum lugar, mas do que se passa entre. Movimento vital de abrir espaço aos agregados

<sup>21</sup> *Pintura digital* refere-se ao fato de que a imagem foi produzida digitalmente pelo computador e depois é impressa em formato de quadro.

sensíveis em suas obras. Permitir interferências que acontecem por captura do próprio viver.

Ao falar sobre a imagética criacionista de Liana, refiro-me a estados maquínicos que permitem em si encadeamentos quebradiços de afetos com velocidades variáveis. Impulso criador que opera no intervalo das montagens, busca a liberação dos interstícios, revelando-se como o novo centro capaz de reencadear outras imagens.

Mergulhar nas imagens conduz a uma colcha de fragmentos, de incongruências temporais, de ligações transversais, de rupturas. Liana ao compor suas imagens, é tal qual saltos de um plano a outro, planos que não se ajustam porque as bordas não coincidem, tal é a vida como obra se fazendo e a vida como obra se desdobrando. Tal é a obra também se fazendo como vidas cruzadas em rizoma. “Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com  $n$  dimensões, com direções rompidas (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p.20)”.

Ao habitar a pequena superfície dos fragmentos imagéticos, percebo os lençóis de tempo que são capazes de se comunicar, fazendo vazar um tempo capaz de pôr em crise qualquer valor de ordem e verdade. Trata-se de colocar em questão as evidências do próprio tempo presente. Ir a contrapelo. Farejar pequenos poros dos platôs, e fazer por eles passarem matérias a-temporais, rebeldes à historicização e ao aprisionamento da pedra. Inundar os platôs com a seiva de um tempo infantil, intocado, incessante. Tempo da infância e da pura experiência de qualquer um.

Falo de um tempo-labirinto cuja linha se bifurca e não para de se bifurcar, passando por presentes impossíveis, retomando passados não-necessariamente verdadeiros (DELEUZE, 2005). Um tempo massa que não é propriamente anterior ou posterior, pois que suas relações são constantemente alteradas.

Trata-se da busca pelo *crystal de tempo*, cuja imagem atual possui por correspondência uma imagem virtual, como o menor circuito existente na imagem.

A imagem cristal, portanto, refere-se a duas faces que não se confundem: o atual e virtual. Conforme Deleuze (2005, p.89), “não há virtual

que não se torne atual em relação ao atual, com este se tornando virtual sob esta mesma relação: são um avesso e um direito perfeitamente reversíveis”.

Imagem virtual e atual constituem-se entre si como elementos distintos, mas indiscerníveis, bifurcação perpétua em passado, presente e futuro. Espécie de troca constante, capaz de transformar a imagem virtual em atual, e vice-versa, num jogo cujos movimentos se referem ora ao visível e límpido, ora ao invisível e opaco.

Este é o circuito cristalino: atual e virtual, como dois espelhos face a face. Percorrer os fragmentos do processo de criação de Liana permite olhar o próprio processo como um cristal, com suas faces transparentes, opacas e suas trocas. Algo de um resto a fazer, imanente ao já feito e atualizado. Ainda em silêncio. O virtual seria, assim, este outrem do atual, aquilo que o corrói e desgasta. A sua própria morte, ou seja, aquilo que lhe confere a marca de finito-ilimitado.

O processo imagético criacionista de Liana poderia ser visto em um único cristal, ou se poderia também estilhaçar cada uma de suas obras-fragmentos em outros cristais, e a própria escrita da pesquisa e sua articulação-montagem através do corte-montagem, como pedaços de cristais. Todos, ao seu modo, reverberariam as faces de atual e virtual, ao infinito.

Segundo Bergson (apud DELEUZE, 2005, p.99),

nossa existência atual, na medida em que se desenrola no tempo, se duplica assim de uma existência virtual, de uma imagem especular. Logo, cada momento de nossa vida oferece estes dois aspectos: ele é atual e virtual, por um lado percepção e por outro lembrança.

Na imagem especular, sempre é um outro que aparece, estranho ao que foi, unido a um ainda poderia ser, diverso do que tem sido. Imagem em direção ao futuro e passado, aberto e vulnerável aos encontros de amizade sem pudor.

O presente é a imagem atual e seu passado contemporâneo virtual especular. Portanto, a imagem é presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo. O passado não sucede ao presente que ele não é mais, ele coexiste com o presente que foi.

Na imagem-cristal, dá-se a operação mais fundamental do tempo: o passado se constitui ao mesmo tempo que o presente, em que o tempo se

desdobra em presente e passado. O tempo é, então, considerado cisão, espécie de dois jatos dissimétricos, em que um faz passar todo o presente e outro conserva todo o passado. Assim, o tempo no cristal, o que se pode ver, é o jorrar do tempo em seus desdobramentos.

O tempo se desdobra e se perde, se reencontra a si mesmo, faz passar o presente e conserva o passado, fazendo-nos seus habitantes, seus próprios desdobramentos. O tempo, tornado sujeito, mostra-se como o dobramento do fora, e impele ao incessante movimento do padeiro com sua massa. Trata-se de estar no tempo reunido pelos encontros que fazem agir na criação de novas dobras.

Por isto dizem que o cristal nos conduz a uma imagem-tempo direta, e não mais a uma imagem indireta. Refiro-me, ao trabalho de um tempo aiônico, não cronológico, a serviço de suas forças, mais do que suas formas, que eleve toda uma potência do falso que se faz criadora.

Liana e sua máquina digital submete a imagem a uma operação de repetição-variação, instala-se nos intervalos dos fragmentos, nos interstícios dos agenciamentos, no entre das forças, cujo movimento temporal desdobra uma cisão. Uma libertação do tempo, em que a imagem cresce em dimensões, fazendo ver ou engendrando em si variações que a multiplicam, planos que se proliferam, dando a ver a própria variação, isto é, a modulação.

Constrói imageticamente uma narrativa cristalina que se refere à possibilidade de transitar pelos fragmentos, tomando-os como possibilidades que conduzem à variação temporal, o passado e o presente misturados, blocos temporais cujas pontas se conectam a outros planos. Assim, quebra-se a narrativa temporal linear, atada a uma cronologia fixa, cujos fatos ou fragmentos estariam presos a uma sucessão ordenativa, causal e lógica.

Afirma-se, pois, a possibilidade criacionista imagética aliada a uma perspectiva conceitual de um mundo aiônico, posta em função de um tempo puro, liberado do movimento centrado e encadeado. Dessa forma, encara-se os fragmentos a partir de uma temporalidade que pode ser sempre desarrumada, cujos planos coexistem e se lançam nas diversas direções, os lençóis de tempo. Trata-se de um tempo não mais subordinado ao movimento e ao espaço, mas sim afetado por um conjunto de ligações não-localizáveis,

capaz de saltar de um plano a outro, no contínuo da duração. Tempo aiônico, intempestivo.

....

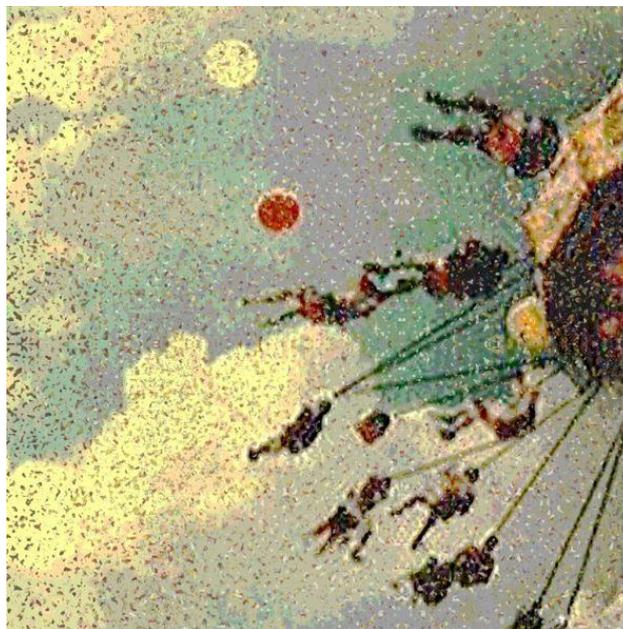


Figura 4.3 . Liana Timm, Coleção A beira do ar, pintura digital sobre tela, 2012



Figura 4.4 Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012



Figura 4.5 Liana Timm, Coleção Crônica de um rio, 1987

Liana e seu ato criacionista de junção e disjunção, trama zigue-zagues entre as fronteiras, tensiona o manual e o tecnológico, recorta partes de gravuras impressas, lhes dá novas imagéticas, acrescenta elementos de diferentes texturas, até mesmo costuras. Experimentação da matéria plástica em outros devires.

Liana já usava, desde os anos 70 (início de sua carreira), o movimento operativo de montagem, de sobreposição, de aproximação de paisagens e elementos diversos. Distorcendo uma imagem inicial, a operava num novo universo possível, tensionando suas cores, em novas possibilidades de perspectiva.

Por entre a técnica mista, embala seu gesto, transpassa com a agulha, a penetrar os poros da imagem. Liana e seu olhar, tecno-olhar, cujo procedimento artístico de recortar e ampliar torna a imagem, paisagem. Superfície a ser desbravada por outros ângulos e dimensões, Liana escava o deserto da imagem em busca de seu grão. A cada retomada do olhar tecnológico da lente, amplia-se a exploração desta paisagem-imagem.



Figura 4.6 Liana Timm, Coleção É tempo de Goethe, pintura digital sobre tela, 2012

Liana transita pelo manual e tecnológico, desenha, escreve, pinta, fotografa, manipula, aplica camadas, distorce, costura, cola, recorta. Não há fronteiras possíveis para ela, escapa pelas linguagens, abusando dos suportes e de suas materialidades. Todas são vias expressivas de seus devires, expande seu atelier de forma a vibrar sua fome de mundo.

Atualmente utiliza o programa de tratamento de imagem Adobe Photoshop, com ele executa seu trabalho artístico em imagens digitais, aplicando recortes, zooms, modificações em camadas, filtros, etc., alterando e explorando a superfície da imagem, em direção à sua estilística digital. A potencialidade da tecnologia digital nas operações de avanço e recuo que alguns programas possuem, ou mesmo no armazenamento dos arquivos e as possibilidades de retomá-los em diversas outras direções, desvelam as condições de trabalho *in progress* que a tecnologia é capaz de afirmar. O computador-atelier lhe possibilita os deslocamentos de camadas de tempos, mistura de fronteiras rumo à variação.

Os artistas que trocam o lápis e o papel pelos tubos de raios catódicos podem visualizar imediatamente cada imagem e explorar as novas possibilidades, modificando-as interativamente. (...) com esse instrumento, a gestualidade do artista eletrônico pode ser

capturada, gestualidade esta que se converte no começo de uma imagem (PLAZA, 2008, p. 77).

Liana e seu computador-atelier, sua paleta de cores digitais, sua potência tecnológica em ação, extraindo múltiplas possibilidades de combinação, cujo gesto menor se materializa em novas obras. Na produção de séries, traça uma linha sempre em adjacência, como um novo corte naquilo que lhe está a atravessar em determinado momento. Produz sentidos outros, que possam a lançar na diferença do que acaba de ser criado. Agulha digital que mescla tempos diversos, fragmentos aleatórios, elementos transversais. “A montagem, collage e bricolage são os procedimentos privilegiados pelos processos eletrônicos” (Plaza, 2008, p.83) Liana em seu corte-montagem digital opera recortes do mundo expressivo que a atravessa.



Figura 4.7 Liana Timm, Footing I, Coleção Paisagens do interior, técnica pintura digital sobre tela, 90cm x 90cm, 2009

Liana e suas técnicas, Liana maquina a máquina. Encontro entre processo criativo e tecnologia, seja de qualquer natureza. Maquinar com a máquina, de forma a permitir o atravessamento de gradientes, intensidades e

devires. Arte-digital, percurso marcado por diversas longitudes e latitudes que se atravessam constantemente. Encontro maquínico que se dá, não produzindo resultados previsíveis, mas sim situando-se sempre no plano das multiplicidades singulares, da dispersão e relações de atração-repulsão entre si.

Experimentação de técnicas reprodutivas da imagem, estilhaçando-a em mil sentidos para novas sensações. Tensionamento da tecnologia a favor da experimentação artística. Liana transita da heliografia às cópias a laser, máquina a máquina. Cria-se como laboratório de pesquisa. A produção de suas imagens se dá a partir de muito suor, trabalho exaustivo sobre si. Pesquisa o que a atravessa e lhe rasga carne. Incuba ideias, gesta sentidos múltiplos.

Liana em sua estética digital opera cortes dos fluxos que a atravessam, por conta disso se transforma numa máquina. Trama um sistema de corte-montagem maquinal. Torna-se máquina em um sistema maior, máquina o computador-atelier com outras conexões. Não se trata de definir a origem de tal procedimento criacionista, trata-se de tornar-se máquina operando entre os espaços, no intervalo possível de novas relações, trata-se de compor imagens cujo traço expressivo visibiliza intervalos.

A máquina tem qualquer coisa a mais que a estrutura. Ela é “mais” que a estrutura porque não se limita a um jogo de interações, que se desenvolve no espaço e no tempo, entre seus componentes, mas possui um núcleo de consistência, de insistência, de afirmação ontológica, que é prévio ao desenvolvimento nas coordenadas energético-espaço-temporais (GUATTARI, 1993, p.44).

Liana e sua pintura maquinal, cujo gesto menor abre a imagem em dois sentidos: a lança para conexões contínuas, em que determinada imagem se conecta com a próxima, relativamente a algum elemento, potência de continuidade; e a potência de ruptura, em que uma nova direção é forjada, materializando novas distâncias. Potência maquinal imagética de corte-fluxo, cujo movimento vital instala suas conexões e exerce seus cortes.

Trata-se de introduzir um elemento de máquina, de maneira que ele se componha como peça com outra coisa sobre o corpo pleno da tela, mesmo que seja com o próprio quadro, para que seja precisamente o conjunto do quadro que funcione como máquina desejante (DELEUZE E GUATTARI, 2010, p. 515).

Liana em seu ato maquinal busca explorar o traço, perseguição da imagem que a leva a escavar imagens renascentistas. Corta-lhes a carne-pele, esfolando os traços ali encrustados. Corte-fascinação das linhas entrecruzadas. Segue o traço como o artesão que aplaina a madeira e a segue, já que esta matéria tem suas próprias fibras. Trata-se de seguir as fibras da imagem, de suas fugas de erva que a tomam para si. Trata-se de lançar-se ao fluxo das matérias que a envolvem, itinerar, ambular. Espécie de intuição em ato. Liana intui mundos.

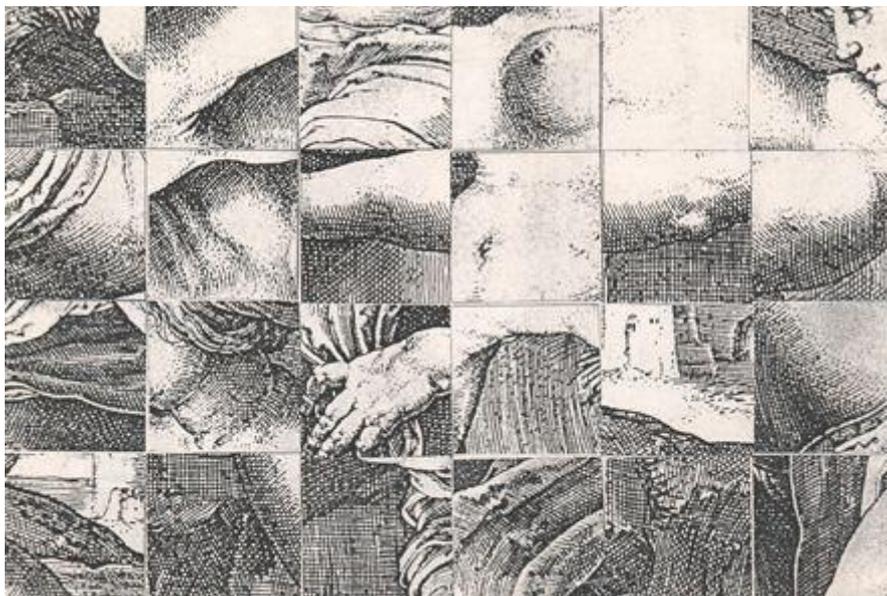


Figura 4.8 Liana Timm, Coleção Arte que te quero arte, técnica eletrofotogravuras 1990



Figura 4.9 Liana Timm, Coleção Arte que te quero arte, técnica eletrofotogravuras 1990

Imagem-carne à espera do corte. Relançamento, ultrapassamento de sentidos. Direções radiais, cujas vibrações se alastram em múltiplos nós. Hibridez, cujo gesto traça rumos, seguir o rastro do traço. Imagem cicatriz, com veladuras, topologias, distanciamentos, aglomerações. Imagem-paisagem à espera de desbravamento. Desconstrução, irradiação, nova construção.

Mergulhar na imagem, cortá-la, desfigurá-la, transformá-la, explorá-la. Permitir visibilidades sobre o imponderável, inominável, sobre o impensado. Criação de mundos, Liana no mundo. Manipula e inventa o mundo, pois sabe que o mesmo é ficcional e não há direção correta ou verdade absoluta. Cria novos objetos, novas formas, novas imagens. Movimento-arte em direção ao devir, confrontando o já dado e visto.

O tátil me diz muito. Preciso sentir as texturas, os cheiros e vazios, as ondulações, as temperaturas, as profundidades de tudo. A superfície de minhas obras é resultado desta valoração. Toco em tudo que me é possível (...). Criar a ilusão de profundidade no bidimensional através de camadas, retículas, texturas, efeitos, veladuras, sobreposições, para mim significa trabalhar no interior da imagem, no âmago da significação. Significa adentrar mistérios e me iludir, descamando o visível para penetrar no inatingível (TIMM apud FLECK, 2009, p.48).

Liana arquiteta de imagens, escava a fundo sua técnica. Opera corte-montagem de mundos e fragmentos, torna-se artista do intervalo, cuja aproximação de fragmentos denuncia mundos paralelos, multiplicidade de sensações, simultaneidade de sentidos.

Trata-se de cortes, recortes e rearranjos que acabam por operar uma nova composição sobre a matéria da qual se trabalha. Esta é a potência do corte-montagem articulação de tempos e fragmentos diversos, espécie de edição das linhas que a atravessam.

Encontro justaposto, paisagem insólita. Trata-se do não dito por entre os fragmentos, lugares disparatados, iluminuras sonoras. Forças cujas relações inéditas pedem passagem, reunião de partes heterogêneas. Corte-montagem de fragmentos que nos apontam para dispersões, narrações interrompidas, lacunas desprovidas de causa e efeito. Perambulação sobre matéria capaz de criar outras composições.

## a manipulação das imagens

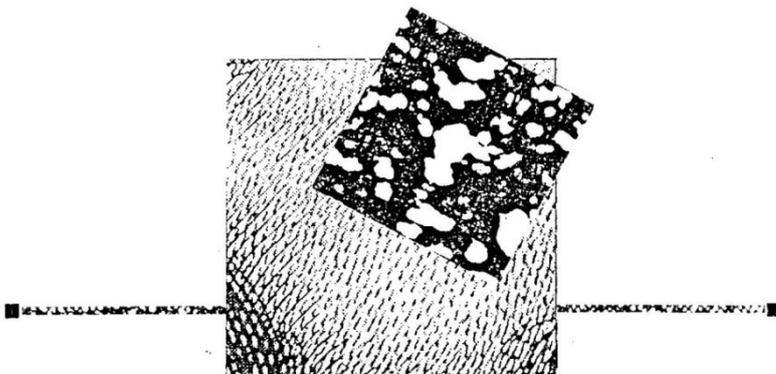
Escolhe-se um caminho.

Tomando o significante (a forma) como instrumento de apropriação de objetos ou estado de coisas singulares e detectáveis, interfere-se na figura.

Copia-se a imagem, duplica-se, amplia-se, recorta-se a imagem como se a invadir-lhe a carne, ultrapassando a linha limite das definições formais e experimentando o surgimento de inesperadas visões viabilizadas pela manualidade, através da máquina.

Secciona-se, fragmenta-se a imagem e reapresenta-se o resultado exigindo uma atenção para além do objeto, um pensar e um olhar perfurante e potente, capaz de ultrapassar os vícios de uma percepção acanhada.

Descontextualiza-se a imagem, transladando-a para contextos vários. Com isso



pensa-se tanto atualizar como expulsar da memória a significação coletivizada, para daí em diante se ocupar das essencialidades em si.

O poder de referencialidade existente na imagem é rebaixado a segundo plano, emergindo com vigor o estranhamento da inserção de seus fragmentos num contexto de tipologia estrutural em construção e logicamente contrastante com o primeiro.

Nada de analogia entre os contextos de origem e o atual. Não se quer o contexto atual como uma reinterpretação de outros contextos. Se quer a figura como ponto irradiador de novas sintaxes. Se deseja que a nova solução sintáctica liberte e dispense o todo, da recorrência ao texto original para a compreensão dos sentidos nele gerados.

Se o significante é reconhecível, isso não lhe dá primazia, nem lhe infere dominância na intenção criativa, pois seu conteúdo anterior, paulatinamente se distancia da própria gênese à medida que a forma se intromete nessa atmosfera, traçando soluções imprevistas e originais.

Figura 4.10 Liana Timm, *Cátalogo: Arte que te quero arte*, eletrofotogravuras, 1990

Liana avança no recorte tecnológico do mundo, mistura impurezas em busca da composição inacabada. Monta e desmonta a imagem, blocos disjuntivos de fragmentos à espera de sentido. Não se trata mais da imagem enquanto “representação” ou “simulação de algo ausente” (latim “*imago*”; grego “*eikon*”). Liana cria e desestrutura simulacros. Esta é a matéria de seu mundo.

Para Deleuze (2006), simulacros são imagens que não remetem a um modelo, não buscam uma verdade, e nem acreditam na existência de um original, mas remetem ao outro, à dessemelhança, numa cintilação do retorno como desvio.

Liana e seus simulacros, cujas intervenções artísticas produzem invenção em processo, fruição disparatada cujo ritmo intensivo é o do fluxo experimental. Rompe com o original, desde cedo sabia que as reproduções postas nas revistas lhe ampliavam o mundo. Liana compõe um universo infinito cuja imagem se pauta pela dessemelhança, numa cintilação do retorno como desvio. Assim, abandona um mundo binário, em que a imagem teria de se remeter a um modelo, a uma verdade, a um original. Estilhaça a possibilidade da imagem ser concebida como cópia ou representação, permitindo que a mesma se torne coextensiva à matéria fluente ou à sua variação.



Figura 4.11 Liana Timm, Soul in transit, pintura digital sobre tela, 2000

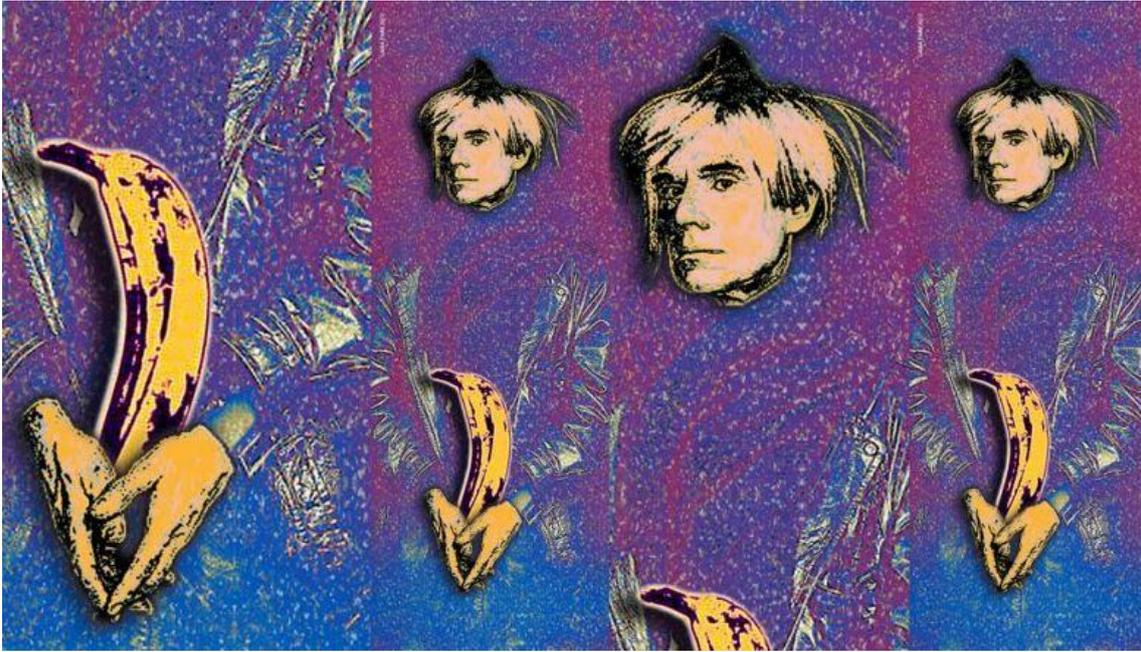


Figura 4.12 Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012

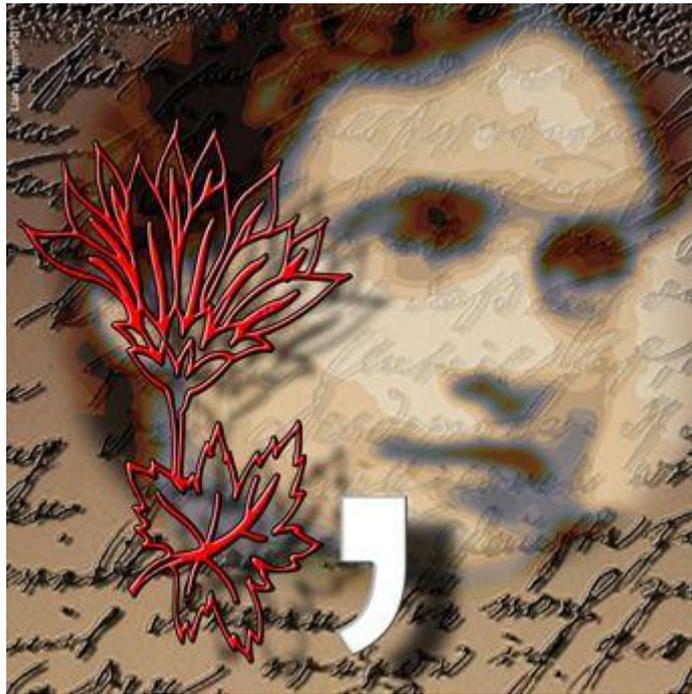


Figura 4.13 Liana Timm, Coleção É tempo de Lou, pintura digital sobre tela, 2011

Retira a imagem de seu contexto primeiro. Joga-o no tempo, em outros meios de co-existência, faz com que a imagem tenha amizade com o seu não-familiar.

Deleuze (2006, p.384) refere-se ao simulacro como “o sistema em que o diferente se refere ao diferente por meio da própria diferença”. Movimento de reversão do platonismo, ao quebrar com modelos a serem imitados ou perfeição a ser atingida. Liana, em seu movimento exalta a potência da diferença, do simulacro, tornando as reproduções e cópias existentes sua matéria-bruta de trabalho.

Liana com seu impulso criador retira do fundo do seu oceano os simulacros, e os visibiliza na superfície de suas obras. Dá-lhes potência, conectando-os com forças livres e distribuições nômades.

Há, no simulacro, um devir-louco, um devir-ilimitado, um devir sempre outro, um devir subversivo das profundidades. A simulação é o próprio fantasma, efeito do funcionamento do simulacro enquanto máquina dionisíaca. Subindo à superfície, o simulacro faz cair, sob a potência do falso (fantasma), o “mesmo” e o “semelhante”, o “modelo” e a “cópia”. Instaura o mundo das distribuições nômades, longe de ser um fundamento engole todo fundamento, assegura um universal desabamento (Deleuze, 2007).

Criação em devir cuja potência está ligada à própria repetição, pois o que retorna não é o mesmo ou o idêntico, mas a própria diferença.

O ser se diz da própria diferença. Ao contrário do que pensa Platão, não há mundo inteligível e mundo sensível; este é o único mundo que existe e aqui as identidades e as semelhanças são apenas simulações no “jogo” mais profundo da diferença (...) este é um mundo de simulacros e a relação essencial é entre o “diferente” e o “diferente” e não entre um modelo e as suas cópias, entre um idêntico e um semelhante (SCHÖPKE, 2004, p. 153).

Trata-se de abrir-se aos devires, para o que teima em insistir. Movimento exaustivo de deixar-se ser feita, refeita, rarefeita. Diversas linguagens cuja direção não busca finalidades e definições. À medida que transita menos se define. “Os devires são o que há de mais imperceptível. São atos que só podem estar contidos numa vida e expressos num estilo” (DELEUZE, 2004, p. 13).

Estilo a-paralelo, em que fragmentos de imagens coexistem, mas não necessariamente se encontram. E assim Liana abre-se aos encontros aos quais é chamada no mundo, estabelecendo linguagens que confirmam suporte a estes fugidios momentos.

Liana torna-se partícula em montagem, cola na vida que passa, que a atravessa. Facho, cuja luz permite ligação, forças livres e moleculares. Encontro, bloco em devires arrastados, meio de sentidos, singularidades anônimas e nômades. Eis as linhas virtuais de suas criações, névoas que pairam no ar, à espera de atualizações. Vida errante na imanência, vida em sua máxima potência, louco movimento que a toma e encharca. Liana busca pelo infinito que está sempre a lhe escapar.

Por isso cria sem parar. Linhas virtuais lhe fazem nó, à espera de uma atualização. A obra está latente, à espera do parto, à espera da possibilidade de criar-se como diferença. Com a imagem, Liana lavra uma relação amorosa. Deixa que ela a dirija. Caminhos enquanto surpresas e desvendamentos. Ao criar, se entrega, como um caso de devir inacabado (DELEUZE, 1997).

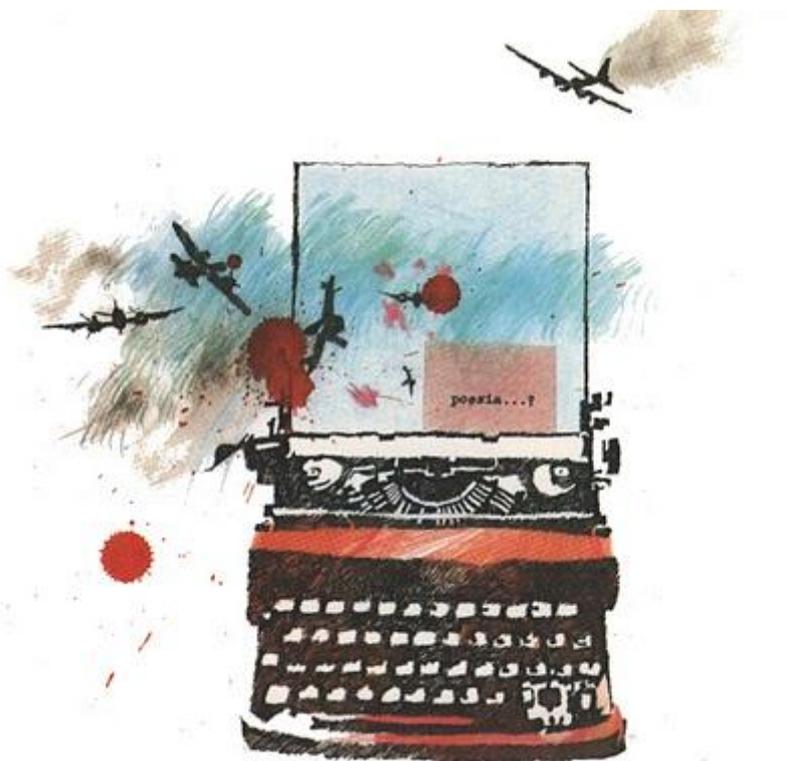


Figura 4.14 Liana Timm, Coleção Quintana dos 8 aos 80, técnica nanquin e lápis de cor, 1986



Figura 4.15 Liana Timm, Coleção Faróis da solidão, 1986



Figura 4.16 Liana Timm, Coleção É tempo de Lou, pintura digital sobre tela, 2011

Sim uma passagem...para o nada sem gravidade. Tenho esta pretensão. Gostaria de encontrar o caminho para o nada. Ao mesmo tempo em que externo este pensamento conscientizo o seu paradoxo, pois este nada que busco fica sem lugar: é um nada no corriqueiro conceito do termo. E se conseguisse chegar ao nada me dissolveria e não seria nada também. Portanto, este desejo, esta ambivalência, esta indefinição traz consigo muita ansiedade e angústia. O processo do fazer, ao mesmo tempo direcionado racionalmente, encontra descaminhos e desvios totalmente desconhecidos. Fico a boiar num mar tempestuoso durante um bom período e tenho a pretensão de tomar para mim a iniciativa da escolha: entrar no nada ou nadar até a margem e reiniciar as

tentativas de plenitude. Meu trabalho, a cada tempo, é o território de rupturas com meus próprios paradigmas (TIMM apud FLECK, 2009, p.48).

Atingindo seu próprio limite, Liana não vê surgir a positividade que a contradiz, mas o vazio em que irá se apagar. Breve pouso no vazio, cujo rumor a leva para o fora no qual sua criação se desdobra infinitamente.

A cada gesto de um tempo puro, Liana se dobra, referindo-se a si mesma sem nunca constituir uma interioridade, e sim uma passagem para o fora.

Criação de corpo sem órgãos, sem interior, sem eu. Arte sem gravidade, que teima em deslizar no fora, deixando-se atravessar por forças. Arte e alma em trânsito. Movimento sutil cuja experiência expressiva se constitui em alteridade absoluta, o próprio fora.



Figura 4.17 Liana Timm, Coleção É tempo Goethe, pintura digital sobre tela, 2012

.....

A seguir um relato da artista Liana Timm:

## A ARTE DA VIDA

A arte não dorme nos leitos preparados para ela... ama o desconhecido. Os seus melhores momentos são quando esquece como se chama.

Jean Dubuffet

Inserida neste tempo de contraste, me aproprio dos meios ao alcance da mão. O computador é o meu instrumento atual de trabalho. Com ele me sinto à vontade. Digitando ou digitalizando, invento meus expressivos textos verbais e visuais. Não quero a mera utilização do sistema. Os programas precisam ser contaminados com a minha estética particular. O mero instrumento terá que responder à minha demanda, ao meu desejo. Quero a invenção da singularidade, a subversão da máquina, o contrário da programação. Aberta ao manejo técnico, recuso a imobilidade do projeto embutido nos chips fixos. Tento que trabalhem em meu benefício e se aproximem da minha estética.

Sou crítica, quero sempre a contramão do determinado. Quero manipular cada pixel intuitivamente numa ida sem volta, numa curva de transformações descontroladas. Meu modo de existir também se infiltra ali, neste desmaterializado da imagem numérica. O mouse é minha extensão e clique, e seleciono escaneamentos propositados. Depois de estarem dentro, trabalho com instigante efeito indeterminado. Ultrapasso assim o projeto fixado por uma controlada engenharia.

Fazer arte é meu método de investigação. Ele desorganiza o instaurado e mostra outras possibilidades. Suspende as certezas, estabelece escolhas, rompe com as continuidades, mostra as ambivalências, os paradoxos, as oposições que nos povoam. Fazer arte não é uma brincadeira, embora haja momentos lúdicos a aproveitar. Fazer arte é desconhecer-se, é experimentar uma certa despersonalização. É fazer o que se pode e não o que se quer. É surpreender-se diante do resultado, diante deste recorte situado num tempo único, numa experiência imediata e memória sempre em movimento.

Seja com pincel, lápis, ou computador, as ultrapassagens e rompimentos, as metamorfoses inesperadas e imperceptíveis do dia a dia, são impulsionadas pela mesma sensibilidade

Minhas imagens, eu às vezes as traduzo através do scanner. Elas se armazenam desmaterializadas, transformando-se de um elemento bidimensional numa descrição numérica. O computador então vai traduzir em imagem visível esta descrição codificada sobre diversos suportes, tela, papel ou outros tantos.

Assim posso manipular a imagem modificando-a, reinventando-a, mixando-a como também misturando-a com outras linguagens.

Minha obra hoje é a gravação, o trabalho em si e o seu arquivo.

Isto não tem o mesmo sentido de antes.

Minha obra pode se transformar infinitamente através de seu arquivo e adquirir novas visualidades e conexões. Está potencialmente em processo de atualização. Seu estado atual é provisório, mutável e imprevisível.

Minha criação não está mais limitada a nenhum material, ferramenta ou lugar.

A instável paisagem de sentidos da obra se articula como um feixe de eventos ao sabor de um rio de universalidades.

## ARTE QUE TE QUERO ARTE

Arte que te quero arte

Arte que te quero toda

Arte que te quero viva

Arte não te quero à parte

Arte que te quero vida

Arte da vida.

Liana Timm

## 5 ENTRE-IMAGENS OU

### O CADERNO MENOR

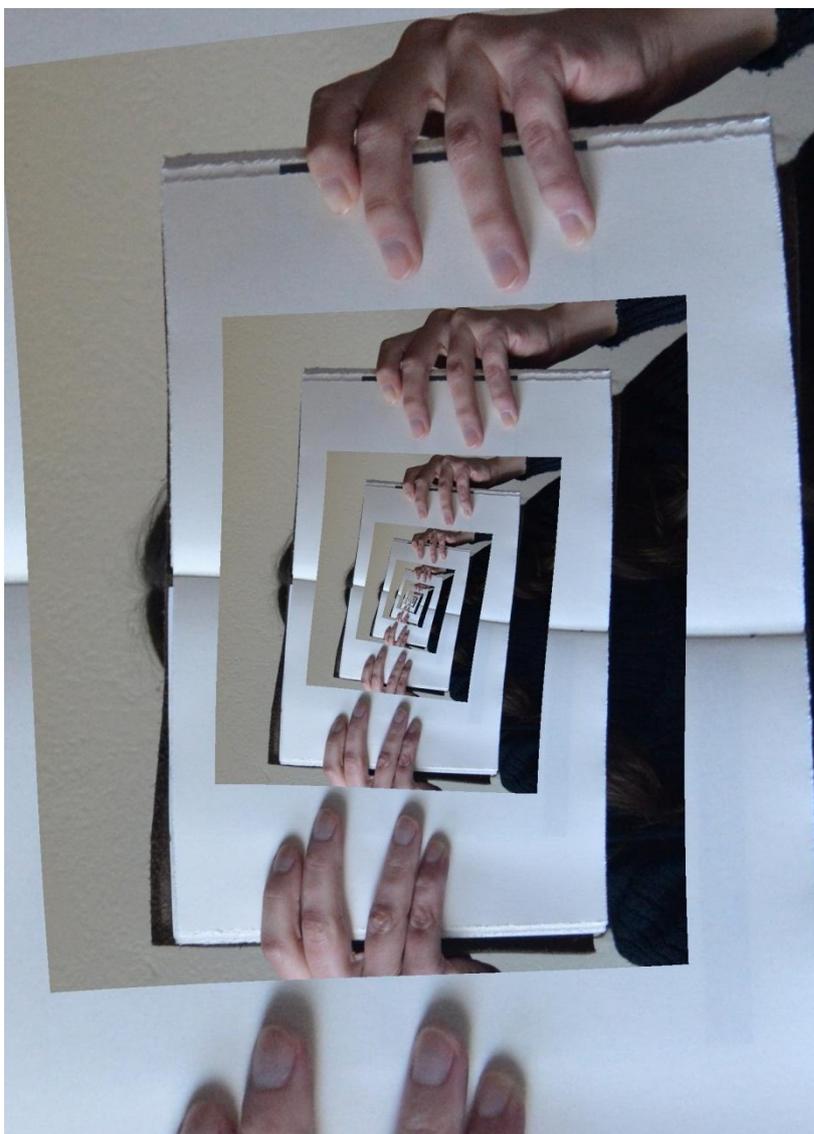


Figura 5.1 Andresa Thomazoni, fotografia digital e manipulação do caderno menor, 2014

Ao lançar-me na pesquisa criacionista, cujos movimentos levam ao computador-atelier, componho um fluxo imagético potente o suficiente para fazer a imagem vibrar em intervalos possíveis. Expando a imagem em mim, disparo linhas de afecção, para além das obras digitais de Liana. Permito-me alinhar outros mundos em construção, esboçando traços indefiníveis, indiscerníveis, impessoais.

Estranha acrobacia, cujo olhar pesquisador, ao percorrer o intervalo do pixel, permite-se em si próprio a emergência de outros intervalos. Criação em zig-zag que busca deslizar entre, irrompendo o meio, pelo meio. Trata-se de fugir ao ponto, à forma, à definição, ao molar, à explicação. Trata-se de alongamento da linha de fuga para estender sobre ela uma *poiesis* em ato, intensificação do desejo de expressão expansiva da vida em mim.

Apenas desejo deslizar entre, em outras relações possíveis de velocidades e lentidões. Fluxos de afectos e perceptos, para além do já dado e visto. Trata-se, de torcer a matéria em seus micro-intervalos, cavar buracos nas cores, nos sons, nos traços, deixar precipitar linhas de fuga, linhas do mundo, lianas do mundo. E Liana compõe máquina comigo, estranho paradoxo, cujo olhar pesquisador entra em devir, permite fluxos maquinais transitarem por todos poros, amplificar simulacros imagéticos, produzir séries bifurcadas de fragmentos.

Maquino a máquina também, numa mistura ziguezagueante, capaz de atravessar-me numa louca composição. Ressonâncias intervalares, que me arrastam em devir. Curiosa maquina, entre mim e Liana, entre-duas, coexistência de dois movimentos assimétricos, escrita-imagem-tese que compõe linha de fuga. Não é mistura, não é ligação, é passar entre, arrastando para uma vizinhança que faz desaparecer a discernibilidade dos pontos, das formas.

Trata-se de fazer desta tese-agenciamento uma linha com excessos, para além do ponto, para além da lógica arborescente. Fazer um rizoma em fluxo, traçar suas linhas de fuga.

Uma linha de devir não se define nem por pontos que ela liga nem por pontos que a compõem: ao contrário, ela passa *entre* os pontos, ela cresce pelo meio, e corre numa direção perpendicular aos pontos que distinguimos primeiro, transversal à relação localizável entre os pontos contíguos ou distantes (DELEUZE e GUATTARI, 2007c, p.91).

Escoar uma anti-memória, tornar o ponto indiscernível, rizomar. Não são lembranças, são blocos de lugares, blocos de fragmentos, blocos de sensações, formando devires entre eles, linhas de desterritorialização.

Não me refiro à origem de minhas reverberações, não aponto para um fim a atingir, trata-se somente do fluxo intervalar, de lançar-se à velocidade do meio, das fronteiras, das linhas de fuga. Permitir a escrita-tese variar imageticamente num fluxo desarrazoado, de minha expressão sensível.

Por isso, as imagens aqui tramadas, cada uma a seu modo, não pretendem ter continuação na seguinte, são séries nascidas num sopro intervalar de afectos. Constituem reverberações imagéticas de uma operação intervalar, escrevi-tramei uma tese sobre um agenciamento maquínico que instigou e possibilitou que minhas imagens também pedissem passagem. Meu maquinismo imagético, que não se refere a uma origem, a uma continuação, é apenas meio, evolução a-paralela entre Liana e mim.

Imagens, cujos fluxos se colocam em agenciamento, conectam elementos e produzem multiplicidades. Permitem a instauração de movimentos assimétricos. Com elas busquei tramar linhas que não se ligam a coordenadas, com elas pretendi esboçar ligações não-localizáveis, anti-arborescência. Liberar a linha das imagens. Abalar os platôs em que elas se instauram, arruinar qualquer tentativa de molaridade. Fazer zig-zag em suas constituições, fazer variar seu suporte, numa tentativa de desterritorializar o já dado. Por isso, fotografia digitalmente, fotografia usando filme, arranho a foto, sobreponho-lhe camadas, pinto-a, recorto e colo, alinhavo. Quero fazer da imagem trampolim para saltar. Detonar qualquer ideia já formada, traçar linhas imperceptíveis. Simulacros dos intervalos que me atravessaram.

Trata-se de colocar a imagem em devir, ato criacionista que busca agenciar novos mundos. Fazer a imagem variar até tornar-se corpo sem órgãos. Lançá-la ao limite onde só existem bifurcações. Fazer a linha correr entre os pontos, tornando-os indiscerníveis. Linhas transversais de desterritorialização, linha sem origem que flutua e cria planos de consistência. Linha abstrata.

Liana maquinando a máquina nunca pintou coisas, mas entre as coisas. Andresa maquinando a máquina, nunca escreveu sobre as imagens, mas entre as imagens.

Liana em mim foi uma amiga intercessora, cuja amizade lançava-me a produzir meu ritmo territorial. Em meio a imagens, talhava, pouco a pouco, minha própria marca. “Amigo intercessor, como o entendo, é algo ou alguém que funciona como aliado do estranhar-se, este porta-voz da heterogênesse em nossa subjetividade” (ROLNIK, 2014, p.3).

Trata-se de abrir estas imagens para além dos enquadramentos, explodindo suas frágeis molduras em direção ao cosmo. Tramar um olhar potente o bastante para desenquadrar, abrir um campo de composição, um campo de forças infinito. Gesto menor meu, que não se limita a ficar nestas fotografias, mas sim, parte delas, expandindo outros intervalos possíveis.

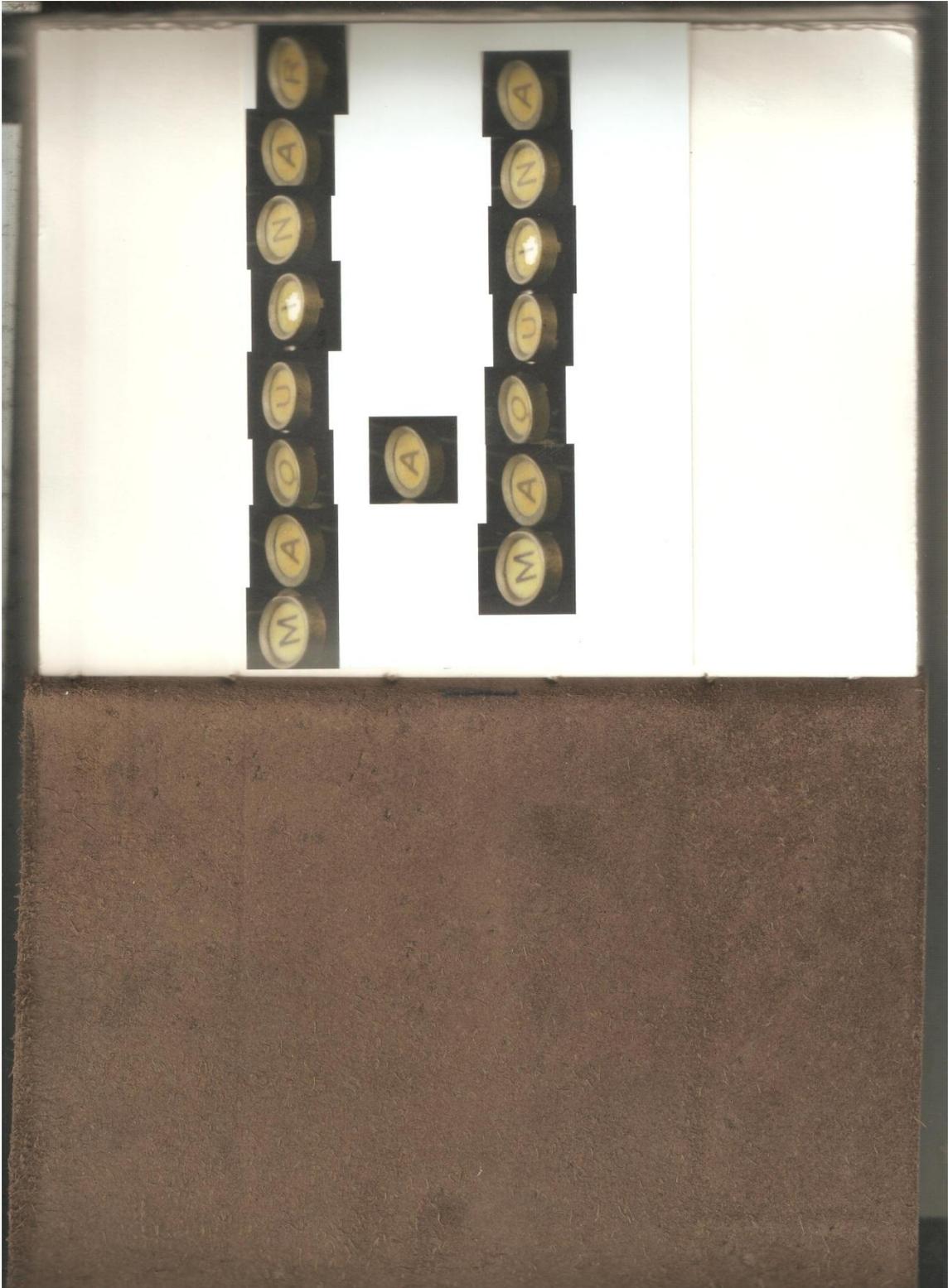
Não se prendam a interpretar estas imagens, como que se tivessem personagens e compusessem uma história. Coloquem sua atenção nas relações de contraponto existentes, compostos de sensações que essas imagens são capazes de produzir.

Imagens em simulacro que produziram um campo de imanência próprio, campo este sempre refeito e alinhavado, conforme as modulações pelas quais era surpreendido. Movimento criacionista sempre recomposto, cujos perceptos e afectos desviam, retornam, mudam de níveis e escalas, fluxo de/em devires.

A seguir está o caderno menor em sequência. As imagens do caderno foram digitalizadas e reproduzidas na íntegra. Todas que não possuem um número, significam que são de minha autoria. As que possuem número, ao final encontram-se as referências.

Reforço que optei por não demonstrar como produzo minhas imagens artísticas, escondo de modo proposital o processo de criação, pois quero que o leitor descubra, ache, intua. Quero um olhar-erva que fuja da descrição. Quero a afirmação política da potência imagética por si só. Liberta por um instante das palavras, para que possa alinhar nos olhares, pontos de afecção os mais variados. São imagens múltiplas, pedaços de mundo, feitas de técnicas diversas, tramas





32102112102132142152162 8 1 2202212222232242  
 32342352302372382392402 2 4 2442452462472482  
 72582592602612622632642 6 0 2682692702712722  
 12822832842852862872882 0 9 2922932942952962  
 53063073083093103113123 4 1 3163173183193203  
 93303313323333343353363 8 3 13403413423433443  
 33543553563573583593603 2 6 3643653663673683  
 73783793803813823833843 6 8 3883893903913923  
 1402403404054064074084 0 1 4124134144154164  
 54264274284294304314324 4 3 4364374384394404  
 94504514524534544554564 8 5 14604614624634644  
 34744754764774784794804 4 2 84844854864874884  
 74984995005015025035045 0 1 6 05085095105115125  
 15225235245255265275285 0 1 0 33525335335355365  
 55465475485495505515525 1 0 34 575565575585595605  
 95705715725735745755765 0 0 8 715805815825835845  
 35945955965975985996006 0 1 2 06046056066076086  
 76186196206216226236246 0 2 6 206286296306316326  
 16426436446456466476486 0 5 0 3 516526536546556566  
 56666676686696706716726 0 1 0 4 716766776786796806



①

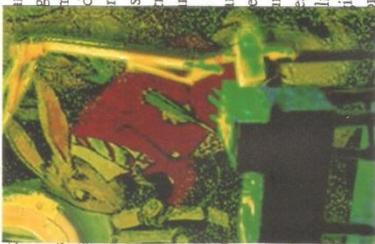








Homenagem a Schumann, loucura de Schumann: através do quadriculário da orquestração, o violoncelo erra, e traça sua diagonal onde passa o bloco sonoro desterritorializado; ou uma espécie de ritornelo extremamente sóbrio é "tratado" por uma linha melódica e uma arquitetura polifônica muito elaboradas.



Tudo se faz ao mesmo tempo, num sistema multilinear: a linha libera-se do ponto como origem; a diagonal libera-se da vertical e da horizontal como coordenadas; da mesma forma, a transversal libera-se da diagonal como ligação localizável de um ponto a outro; em suma, uma linha-bloco passa no meio dos sons, e brota ela mesma por seu próprio meio não localizável. O bloco sonoro é o *intermezzo*. Corpo sem órgãos, anti-memória, que passa através da organização musical, e por isso schumanniano não pára no lugar. (...) O *intermezzo* [é] consubstancial a toda obra. (...) No limite, só há *intermezzo*. (...) O corpo schumanniano só conhece bifurcações: ele não se constrói, ele diverge, perpetuamente, ao sabor de uma acumulação de intermédios. (...) A batida schumanniana é desnorteada, mas o esnoiteio das batidas mantém-lhe a língua sensata, que ele passa ordinariamente para a tonalidade dois tritêmicos para a tonalidade dois tritêmicos; de um lado, uma relação (...) uma língua destinada a articular o corpo segundo uma organização conhecida (...), de um outro lado, contraditoriamente, a tonalidade torna-se a serva hábil das batidas que num outro nível ela pretende domesticar<sup>72</sup>.

Será a mesma coisa, estritamente a mesma coisa, em pintura? Com efeito, não é o ponto que faz a linha, é a linha que arrasta o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior; então, a linha não vai de um ponto a outro, mas *entre os pontos* ela corre numa outra direção que os torna indiscerníveis. A linha tornou-se a diagonal que se libera da vertical e da horizontal; mas a diagonal já se tornou a transversal, a semi-diagonal ou a direita livre, a linha quebrada ou angular, ou então a curva, sempre no meio delas mesmas. Entre o branco vertical e o negro horizontal, o cinza de Klee, o vermelho de Kandinsky, o violeta de Monet, cada um forma um bloco de cor. A linha sem ori-

<sup>72</sup> Roland Barthes, "Rasch", in *Langue, discours, société*, Ed. du Seuil, pp. 217-228.

Homenagem a Schumann, loucura de Schumann: através do quadriculário da orquestração, o violoncelo erra, e traça sua diagonal onde passa o bloco sonoro desterritorializado; ou uma espécie de ritornelo extremamente sóbrio é "tratado" por uma linha melódica e uma arquitetura polifônica muito elaboradas.

Tudo se faz ao mesmo tempo, num sistema multilinear: a linha libera-se do ponto como origem; a diagonal libera-se da vertical e da horizontal como coordenadas; da mesma forma, a transversal libera-se da diagonal como ligação localizável de um ponto a outro; em suma, uma linha-bloco passa no meio dos sons, e brota ela mesma por seu próprio meio não localizável. O bloco sonoro é o *intermezzo*. Corpo sem órgãos, anti-memória, que passa através da organização musical, e por isso schumanniano não pára no lugar. (...) O *intermezzo* [é] consubstancial a toda obra. (...) No limite, só há *intermezzo*. (...) O corpo schumanniano só conhece bifurcações: ele não se constrói, ele diverge, perpetuamente, ao sabor de uma acumulação de intermédios. (...) A batida schumanniana é desnorteada, mas o esnoiteio das batidas mantém-lhe a língua sensata, que ele passa ordinariamente para a tonalidade dois tritêmicos para a tonalidade dois tritêmicos; de um lado, uma relação (...) uma língua destinada a articular o corpo segundo uma organização conhecida (...), de um outro lado, contraditoriamente, a tonalidade torna-se a serva hábil das batidas que num outro nível ela pretende domesticar<sup>72</sup>.



Será a mesma coisa, estritamente a mesma coisa, em pintura? Com efeito, não é o ponto que faz a linha, é a linha que arrasta o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior; então, a linha não vai de um ponto a outro, mas *entre os pontos* ela corre numa outra direção que os torna indiscerníveis. A linha tornou-se a diagonal que se libera da vertical e da horizontal; mas a diagonal já se tornou a transversal, a semi-diagonal ou a direita livre, a linha quebrada ou angular, ou então a curva, sempre no meio delas mesmas. Entre o branco vertical e o negro horizontal, o cinza de Klee, o vermelho de Kandinsky, o violeta de Monet, cada um forma um bloco de cor. A linha sem ori-

<sup>72</sup> Roland Barthes, "Rasch", in *Langue, discours, société*, Ed. du Seuil, pp. 217-228.

Homagem a Schumann, loucura de Schumann: através do quadrícula do da orquestração, o violoncelo erra, e traça sua diagonal onde passa o bloco sonoro desterritorializado; ou uma espécie de ritornelo extremamente sóbrio é "tratado" por uma linha melódica e uma arquitetura polifônica muito elaboradas.

Tudo se faz ao mesmo tempo, num sistema multilinear: a linha libera-se do ponto como origem; a diagonal libera-se da vertical e da horizontal como coordenadas; da mesma forma, a transversal libera-se da diagonal como ligação localizável de um ponto a outro; em suma, uma linha-bloco passa no meio dos sons, e brota ela mesma por seu próprio meio não localizável. O bloco sonoro é o *intermezzo*. Corpo sem órgãos, anti-memória, que passa através da organização musical, e por isso mais sóbrio do que o não pára no lugar. (...) O *intermezzo* [é] consubstancial a toda obra. (...) No limite, só há *intermezzi*. (...) O corpo schumanniano só conhece bifurcações: ele não se constrói, ele diverge, perpetuamente, ao sabor de uma acumulação de intermédios. (...) A batida schumanniana é desnoitada, mas ela é também codificada; e porque o desnoiteio das batidas mantém-se aparentemente nos limites de uma língua sensata, que ele passa ordinariamente despercebido. (...) Imaginemos para a tonalidade dois estatutos concomitantes: de um lado, uma tela (...) segundo uma organização conhecida; de outro lado, contraditoriamente, a tonalidade torna-se batidas que num outro nível ela



Se a mesma coisa, em pintura? Com efeito, não é o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior; então, a linha não vai de um ponto a outro, mas *entre os pontos* ela corre numa outra direção que os torna indiscerníveis. A linha tornou-se a diagonal que se libera da vertical e da horizontal; mas a diagonal já se tornou a transversal, a semi-diagonal ou a direita livre, a linha quebrada ou angular, ou então a curva, sempre no meio delas mesmas. Entre o branco vertical e o negro horizontal, o cinza de Klee, o vermelho de Kandinsky, o violeta de Monet, cada um forma um bloco de cor. A linha sem ori-

<sup>72</sup> Roland Barthes, "Rasch", in *Langue, discours, société*, Ed. du Seuil, pp. 217-228.

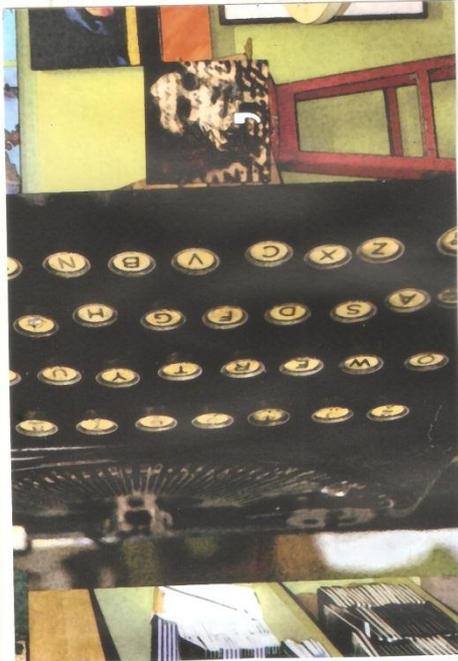
Homagem a Schumann, loucura de Schumann: através do quadrícula do da orquestração, o violoncelo erra, e traça sua diagonal onde passa o bloco sonoro desterritorializado; ou uma espécie de ritornelo extremamente sóbrio é "tratado" por uma linha melódica e uma arquitetura polifônica muito elaboradas.

Tudo se faz ao mesmo tempo, num sistema multilinear: a linha libera-se do ponto como origem; a diagonal libera-se da vertical e da horizontal como coordenadas; da mesma forma, a transversal libera-se da diagonal como ligação localizável de um ponto a outro; em suma, uma linha-bloco passa no meio dos sons, e brota ela mesma por seu próprio meio não localizável. O bloco sonoro é o *intermezzo*. Corpo sem órgãos, anti-memória, que passa através da organização musical, e por isso mais sóbrio do que o não pára no lugar. (...) O *intermezzo* [é] consubstancial a toda obra. (...) No limite, só há *intermezzi*. (...) O corpo schumanniano só conhece bifurcações: ele não se constrói, ele diverge, perpetuamente, ao sabor de uma acumulação de intermédios. (...) A batida schumanniana é desnoitada, mas ela é também codificada; e porque o desnoiteio das batidas mantém-se aparentemente nos limites de uma língua sensata, que ele passa ordinariamente despercebido. (...) Imaginemos para a tonalidade dois estatutos concomitantes: de um lado, uma tela (...) segundo uma organização conhecida; de outro lado, contraditoriamente, a tonalidade torna-se batidas que num outro nível ela

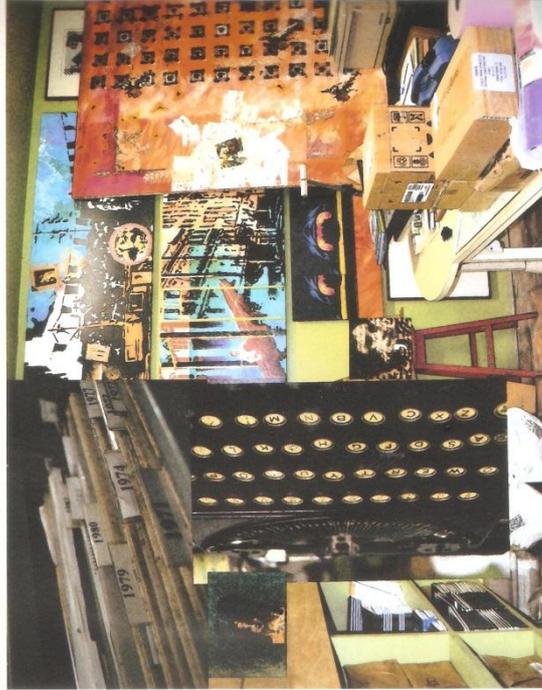


Se a mesma coisa, em pintura? Com efeito, não é o ponto desterritorializado, que o arrasta para sua influência exterior; então, a linha não vai de um ponto a outro, mas *entre os pontos* ela corre numa outra direção que os torna indiscerníveis. A linha tornou-se a diagonal que se libera da vertical e da horizontal; mas a diagonal já se tornou a transversal, a semi-diagonal ou a direita livre, a linha quebrada ou angular, ou então a curva, sempre no meio delas mesmas. Entre o branco vertical e o negro horizontal, o cinza de Klee, o vermelho de Kandinsky, o violeta de Monet, cada um forma um bloco de cor. A linha sem ori-

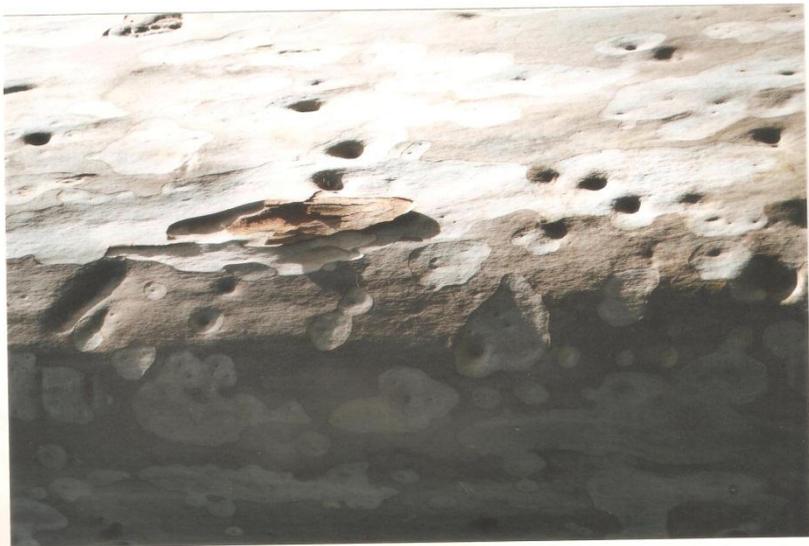
<sup>72</sup> Roland Barthes, "Rasch", in *Langue, discours, société*, Ed. du Seuil, pp. 217-228.



(5)



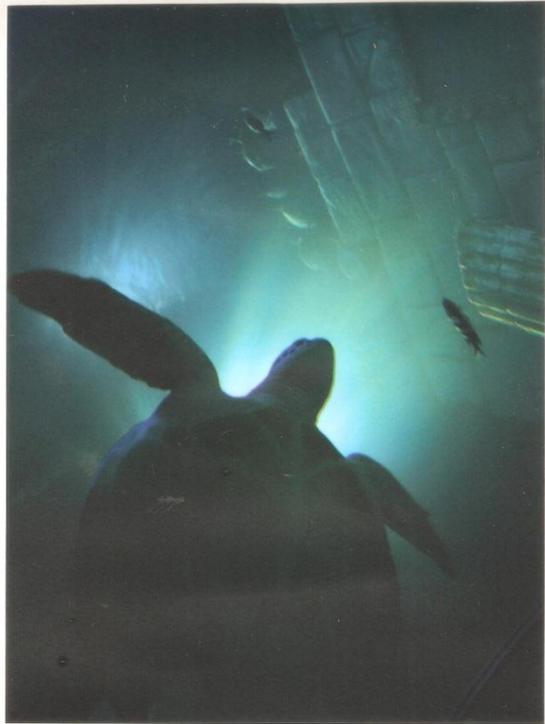




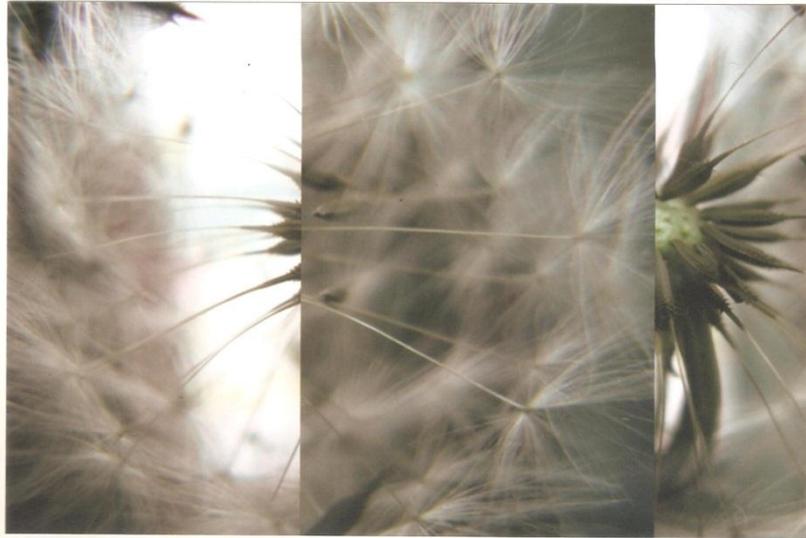






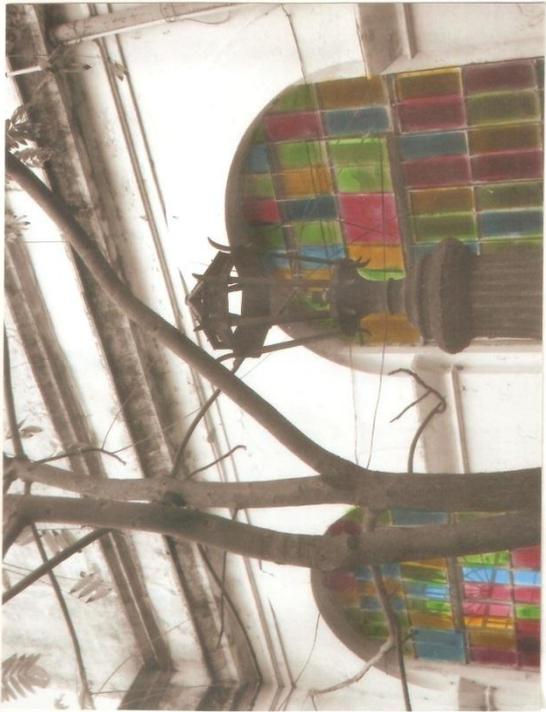








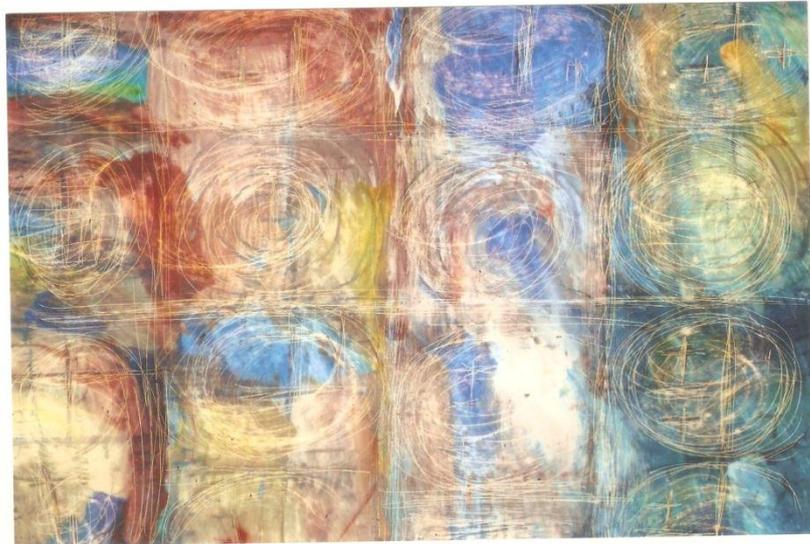
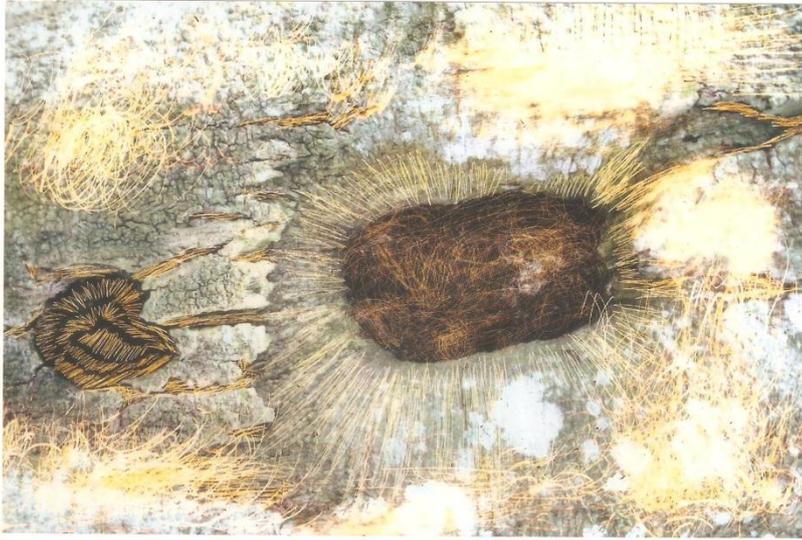








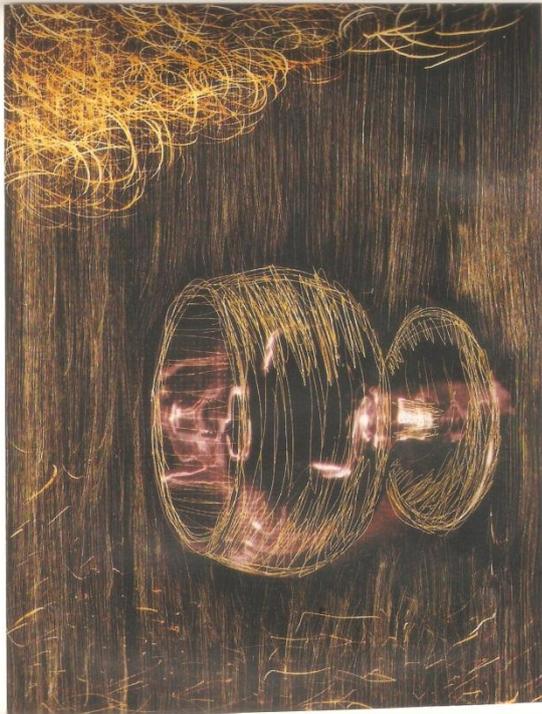
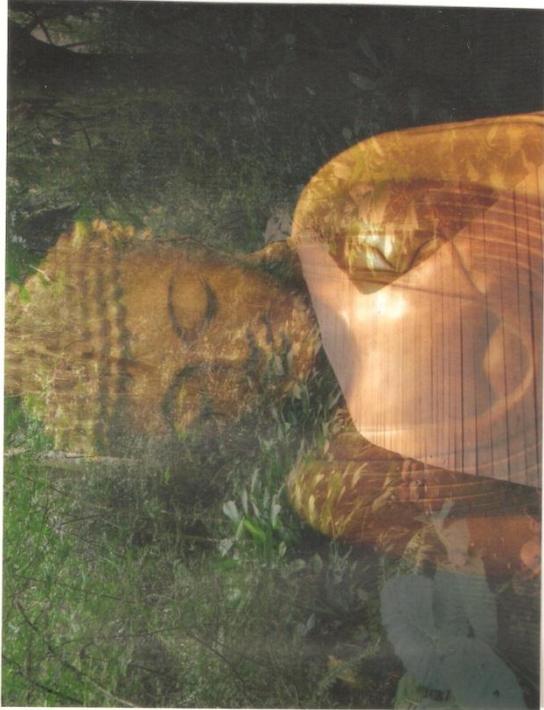


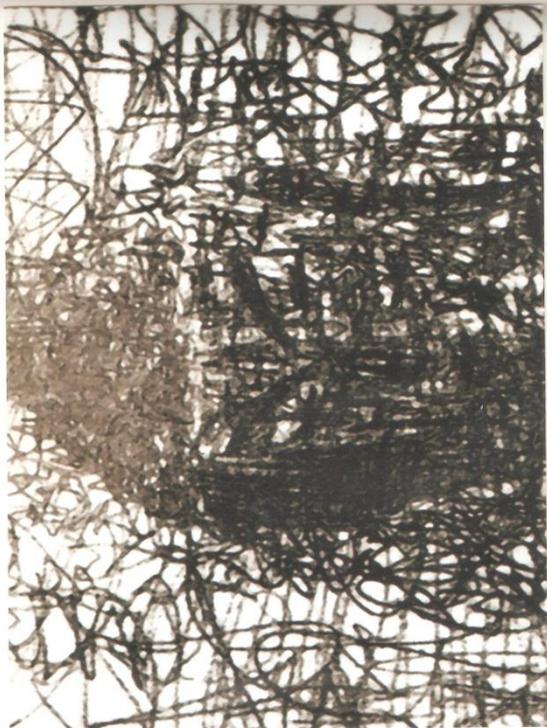


④







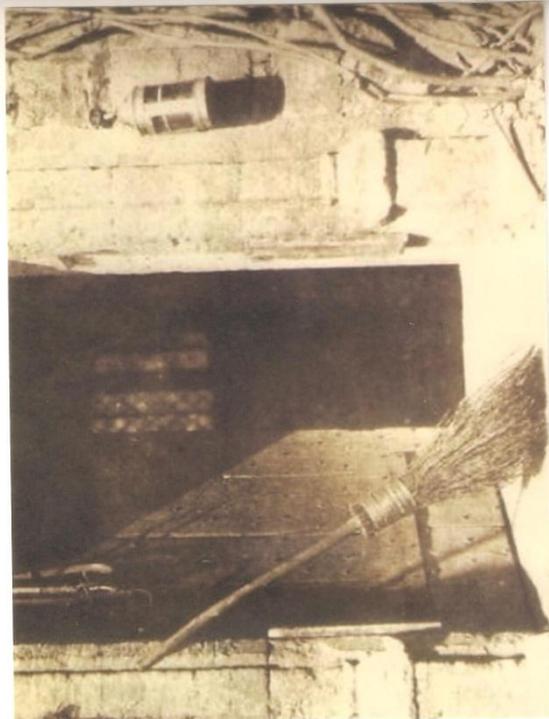




5



①



②



6



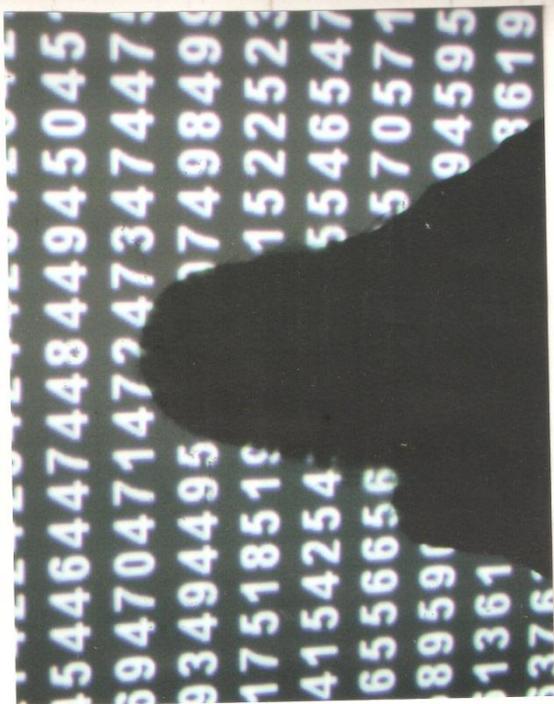
8

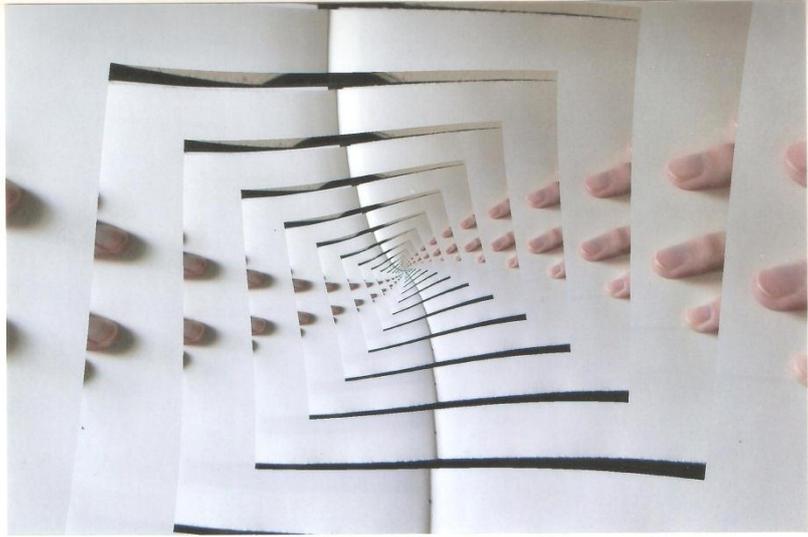
Na esfera da produção de si mesmo

### XIII em diante

Tenho fome de me tornar em tudo que não sou, tenho fome de ficção, ficções, ficcionários, tenho fome das fricções de ser, contra ser, tudo que não sou, ser de encontro a, outro ser, tenho fome do abraço de me tornar, o outro em tudo que não sou, me tornar, o outro em tudo, me tornar, o outro a outra, douto, doutra em tudo que não sou, me tornar, o outro de me, me tornar, o nome distinto, o outro distinguido por um nome distinto do meu nome, distinto, tenho fome de me tornar, no que se esconde sob o meu nome, embaixo do nome, no subsolo do nome, o sob nome, o sobnome e por uma fresta num abraço contíguo, penetra, passa, habitar, o ficcionário que me tornei em tudo que feixe de não fixas, ficções sou em tudo por tudo por uma fresta de tudo por uma fresta, tudo se fixa por uma toda por uma toda fresta as fixações penetram, passam a habitar, o ficcionário que me habituei em ME, me ME, tornar em tudo, todo o TUDO, personas, personagens, bailes, de máscaras reais que pessoas que penetram que pessoas penetram pelas frestas e num abraço contínuo se casam, fazem casa e se inscrevem e se incrustam máscaras moluscas no meu rosto, me tornar, uma escala crescente millesimal centesimal decimal inteira a face dum baile de máscaras reais vir a ser este ficcionário que não sou, me casar que ainda AINDA que não sou e que sou sempre sempre quando quando sempre tenho fome qual a escala crescente ou decrescente pra saber se um milésimo centésimo décimo inteiro todo ou fração todo meu ficcionário ser se revelou no abraço contínuo contíguo em que se desvelou, tornar, tudo, tenho fome de me, tenho fome de de de tornar EM tudo que não sou EU, esta pessoa que está aqui, falando na primeira pessoa eu do singular esta pessoa singular que sou eu, pronome pessoal irreduzível enquanto pronome mas que mas que se esconde se expande se alter, outrem que mora no subsolo do pronome pessoal eu um sob pronome qualquer coisa além quem qualquer alter outrem outra coisa além quem qualquer dia destes passo pra te ver, gosto de te como você nem imagina nem ficciona, nem funciona sem teu ficcionário pra imaginar e uma alegria muito grande não tenho de que me queixar é uma alegria muito grande estar

(b)





aqui entre pessoas boníssimas é uma alegria muito grande conviver com vocês todos neste dado em que uso da palavra pra me dirigir em agradecimento a todas as pessoas boníssimas boníssimas que me acolhem sempre na maior alegria me acolhem me aquecem é uma grande alegria é uma alegria muito grande não tenho do que me queixar é uma alegria muito estar fruindo entre pessoas boníssimas melhor dizendo boníssimas neste dado neste dia dado em que uso tenho o que não sou para meu uso e com o mesmo fuso fundo de fundar fundo de fundar fundo de fundir e com o mesmo fuso fundo a fome e a saidez num mesmo uso eu fundo e não sou tudo que uso tenho fome de me tornar tenho fome de me conficionário fricionário e das fricções de fiction que sou com a fiction que não sou me aqueço me aquece me dá calor me acalora mas que fiction sou e que fiction não sou se me componho do que fundo do que se funde do fundo do confundido se o que não sou é uma composição que compunge o que não sou e é uma grande alegria quando me tomar o que não sou e o NAO e o negro e o negativo e a noite e o vir a ser e o me tomar e o dado que toco deste dia dado que me toca tenho de me tomar em tudo que toco e o que me toca deste dia dado e nada nada nada – pode deixar passar de leve o vento por entre as frestas dos meus dedos que posso deixar passar de leve o vento por entre as frestas dos seus dedos que nada se esconde sob o nome da palavra NADA nada nada – os passos

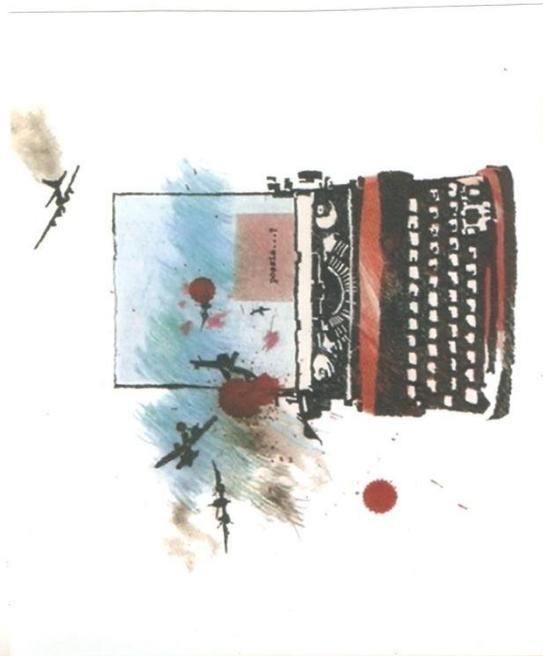
os passos  
leves  
do  
vento  
por entre  
nos interstícios

Waly Salomão  
(p.116, 2008)



(M)

(b)



12



13



Life Writer ©2006, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

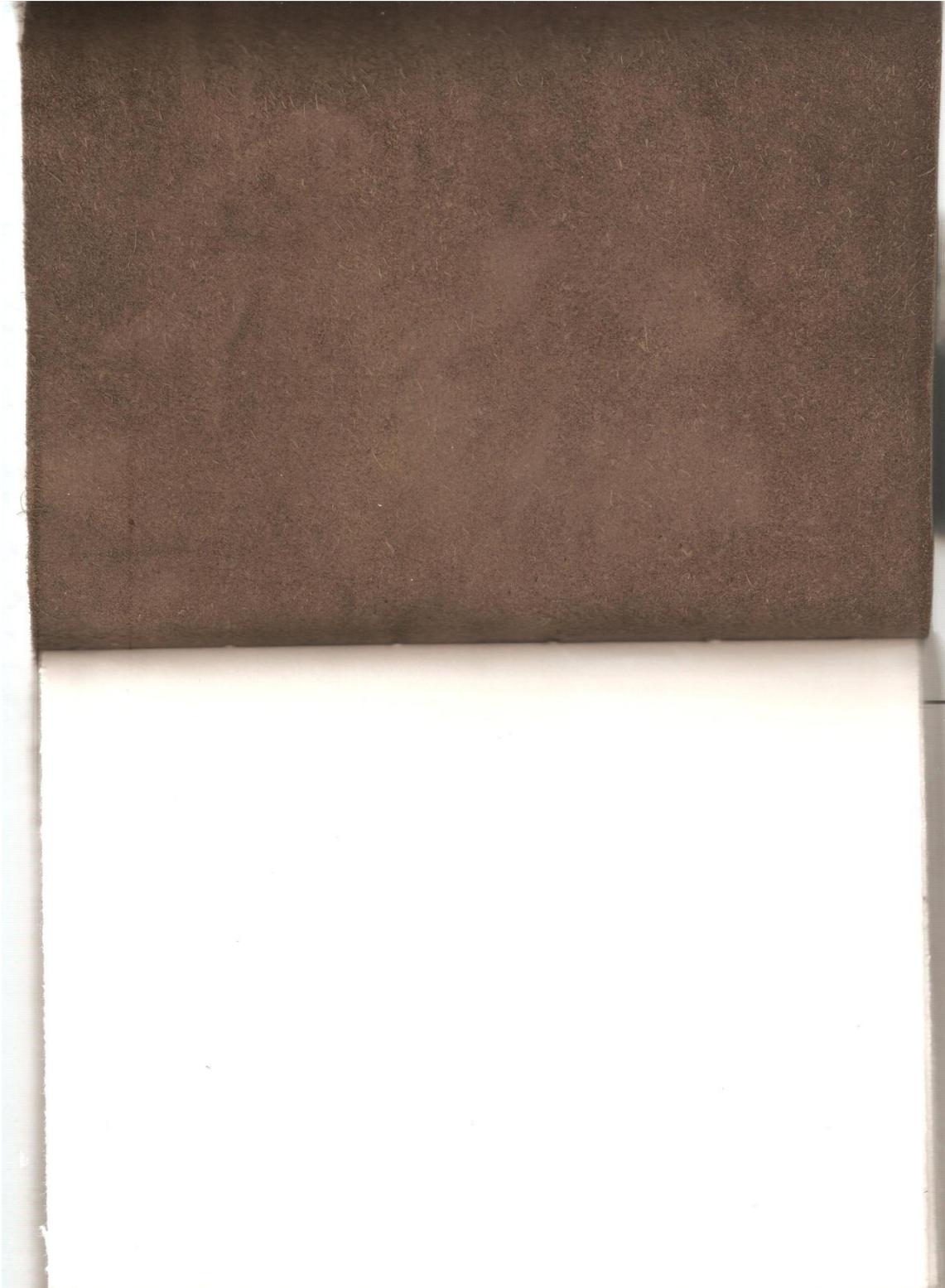
- ① FOTOGRAFIA DA OBRA REFLEXÃO # 3 ,  
RAQUEL KOLGAN , 2005
- ② TRECHOS DO LIVRO DELEUZE, G. e GUATTARI, F.  
MIL PLATOS: CAPITALISMO E ESQUIZOFRENIA  
V.4 , SÃO PAULO : ED. 34 , 2007.  
E TRECHO OBRA LIANA TIMM , COLEÇÃO  
OUTROS DE MIM , 2012.
- ③ FRAGMENTOS OBRAS E ATEUEN LIANA TIMM
- ④ MANIPULAÇÃO SOBRE OBRA DE LOIZ GOIDES
- ⑤ FOTOGRAFIA DE KENDJI OTA , SÉRIE VIBÉLOIA , 1996
- ⑥ FOTOGRAFIA WILLIAM H. F. TALBOT , PORTA  
ABERTA , 1843
- ⑦ FOTOGRAFIA ANTON G. BRAGAÇA E ARTURO  
BRAGAÇA , SEARCHING AND SLAP , 1911
- ⑧ FOTOGRAFIA DE LIU BOJIN , POLICEMAN
- ⑨ FOTOGRAFIA DE PHILIPPE HALSMAN , DAU  
ATOMICUS , 1948

10) SALOMÃO, WALY. GIGOLÔ DE BIBELOS.  
RJ: BOCCO, 2008

11) FOTOGRAFIA OBRA WALTON CORREIA

12) OBRA LIANA TIMM, COLEÇÃO QUINTANA  
DOS 8 AOS 80, TÉCNICA NANQUIM E  
LÁPIS DE COR, 1986

13) FOTOGRAFIA DO AZULEJO DE LIANA TIMM





## 6 POR UMA POLÍTICA DE MAQUINAR A MÁQUINA

O encontro da tecnologia computacional com as telecomunicações propiciaram outros modos possíveis de se lidar com tempo e espaço. A possibilidade que qualquer pessoa atualmente possui em operar sons, imagens, textos e transmiti-las de forma instantânea é um fato marcante. “Os sistemas computacionais vêm, num certo sentido, gerando uma mudança profunda que não é mais tecnológica, mas que abrange todas as esferas da vida social” (VENTURELLI, 2004, p.55).

Neste contexto, novas formas de pensar e se estar no mundo vão sendo reconstruídas pelas influências das telecomunicações e da tecnologia computacional.

As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada (LÉVY, 2004, p.7).

A discussão que interessa estabelecer aqui refere-se à exploração das condições possíveis em que criação artística emerge quando em encontro com o sistema homem-computador. A partir da ideia de computador-atelier irei trazer algumas reflexões que se alastram nas possibilidades de maquinar a máquina, visibilizando os tensionamentos possíveis da criação. Em alguns momentos a discussão estará pautada também no campo fotográfico<sup>22</sup>, já que a máquina fotográfica constitui-se como um protótipo dos modelos fotomecânicos desenvolvidos e aperfeiçoados mais tarde. Uma das perguntas que será posta ao longo do texto, é a possibilidade de se esgotar o programa, entendido aqui, como ir em direção ao além da máquina (computador ou máquina fotográfica), ou seja, ir em direção ao devir e a possibilidade de criação. O entendimento do computador enquanto suporte em que a operação sobre as imagens digitais pode ser realizada, e, portanto, maquinada, leva também a pensar que outras formas possíveis existem, que envolveriam outros

---

<sup>22</sup> Trago apontamentos sobre a imagem fotográfica, pois como já visto anteriormente, o entendimento da formação da imagem fotográfica analógica e fotográfica digital ajudam no entendimento da imagem digital, que por sua vez está atrelado às reflexões sobre o computador-atelier tramado nesta tese.

aparatos técnicos, que em algum grau remetem a um sistema a ser maquinado, como, por exemplo, a máquina fotográfica. Seja ela uma máquina digital ou analógica, pois aqui estaríamos apontando sobre a possibilidade de maquinar. Entrar em maquinismo com outros elementos para compor máquina.

O termo computador-atelier refere-se a um sistema constituído por um agenciamento mais amplo, homem-artista-computador-atelier. Espécie de curto-circuito que se instaura e abre o processo para produções de sentidos e sensibilidades. A partir da simulação numérica do computador, a interatividade ganha força para sustentar esses encontros potentes. Trata-se, então, de conceber o computador como uma máquina capaz de evocar o devir virtual do homem-artista. Virtual, aqui, como aquele campo problematizador, carregado de tensão, à espera de uma atualização. Nesta paisagem, refiro-me a um encontro do corpo-artista com a máquina computador, maquinar, portanto, refere-se à conexão possível para que outros elementos e percepções possam ser acionados. Afasta-se, por conseguinte, um panorama em que o homem, seria apenas um sujeito, que faria uso do computador como uma ferramenta, para atingir determinados resultados.

O que interessa é o circuito da criação em embate constante nessa esfera homem-máquina. Dito de outro modo, como maquinar a máquina?

Toma-se o termo maquinar/maquínico a partir da filosofia da diferença, de forma a se referir ao ato de construção e invenção que se contrapõe ao termo mecânico. Silva traz uma importante pista sobre essa diferença “(...) o maquínico exprime os processos vivos que são criadores, imprevisíveis, heterogêneos, em variação contínua, complexos e até mesmo paradoxais. (...) o mecânico representa os processos mortos que são inertes, homogêneos, regulares e não ambíguos” (2012, p.154).

Maquinar associa-se à maquínico e não ao mecânico. Isso finda por dizermos de um modo maquínico de operar a máquina associado às forças moleculares e não aquelas molares, próprias dos sistemas mecânicos. Lida-se, nessa operação maquínica, com singularidades, com hecceidades, plano sem sujeito e sem objeto. Maquínico nos remete às conexões elementares de um rizoma em suas linhas de fuga, na direção da produção de multiplicidades. Nesse modo de operar a máquina, não poder-se-á presumir uma unidade, tampouco uma totalidade, pois tudo opera-se por parcialidades, por n-1.

Maquínico, não se refere a mecânico que almeja compor um todo articulado, uma gestalt sintônica e sistêmica. Nesse momento de maquinar a máquina maquínicamente, tem-se os corpos perto de uma espécie de céu, arranhando céus, por deixar-se abrir para as potências de um fora, no qual reside o silêncio e os restos a dizer do outro dos mundos.

Desta forma, persigo o encontro criacionista cujo corpo-artista agencia ao trabalhar no computador. Não é qualquer encontro, não é qualquer uso. É acontecimento capaz de operar na máquina-computador, criações de sentidos e modos de existir diversos. Maquinar a máquina possibilita outras paisagens, fortes o suficiente para se alastrar em direção a outros domínios e relações. Não se trata de maquinar exclusivamente o computador, mas também qualquer máquina, como a câmera fotográfica, que também possui em si mesma um sistema (programa ou aparato ótico/químico) aberto a variações, desde que conduzidas a partir de um agenciamento maquínico.

Para Lévy, os computadores se afastam de uma identidade estável justamente por que se constituem como redes de interfaces abertas a novas conexões, que transformam seu uso e significado. É nesta capacidade de abertura e de conexão ao que vem do exterior, heterogêneo em relação ao que o computador possui, que novos acoplamentos acontecem, permitindo novas criações.

O aspecto da informática mais determinante para a evolução cultural e as atividades cognitivas é sempre o mais recente, relaciona-se com o último envoltório técnico, a última conexão possível, a camada de programa mais exterior (2004, p.102).

O computador trabalha com informação, os bits, sinais codificados que podem ser convertidos em imagens, sons e textos. Via de mão dupla que vem possibilitar a associação inédita de diversas linguagens, a hipermídia<sup>23</sup>. Possibilitar a combinação de várias linguagens abre espaço para que novas propostas possam ser apresentadas, usando as alternativas que já existem, ou tensionando-as de forma a criar novos ruídos e combinações. Um dos pontos interessantes aberto à discussão, é que a potência de criação, ou pode ser construída em algo que já vem definido de fábrica, a partir de certos critérios e

---

<sup>23</sup> Hipermídia, “uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que sons, textos e imagens (estáticas e em movimento) estão ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas” (MACHADO apud CAPISANI, 2000, p.33).

possibilidades dadas (por exemplo, pintar usando o programa *Paint* do Windows e todos seus recursos), ou pode vir a ser criada no tensionamento destes mesmos critérios, como um uso invertido ou na direção inversa do que estava dado<sup>24</sup>.

Caráter tátil, sensorial e inclusivo das formas eletrônicas permite dialogar em ritmos intervisuais, intertextuais e interssensoriais com os vários códigos da informação. É nesses intervalos entre os vários códigos que se instaura uma fronteira fluida entre informação e pictorialidade ideográficas, uma margem de criação (PLAZA, 2008 p.78).

O encontro da arte com recursos informacionais gera um panorama complexo. Discussões a respeito do que pode ser considerado arte dependem dos critérios usados e do grau de abertura para integrar novos conceitos e sensibilidades. Machado (1997) traz estas questões em seu texto “Repensando Flusser e as imagens técnicas”, e que continuam atuais até hoje. O autor se pergunta em que nível de competência tecnológica deve operar um artista que busque realizar uma intervenção fundante? Operar apenas como usuário dos produtos postos? Operar como programador ou engenheiro, construindo máquinas para materializar suas ideias estéticas? Ou operar no plano da negatividade, na contramão do uso legitimador da tecnologia? Resposta esta que com certeza não será definitiva ou defensora de determinada posição.

Busca-se aqui, portanto, tramar algumas pistas, que possam conduzir, mesmo que precariamente, a possibilidades de variações que sejam capazes de colocar a criação em movimento. A criação se produz por agenciamentos complexos de elementos heterogêneos em conexão a-significante, por isso ela é chamada impessoal. Dá-se num outro plano que não é o do indivíduo formado como, pessoa, como um EU. A criação dá-se por singularidades livres de tempo e espaço, pré-individuais, sem pretensão a sentidos, sendo filha do tempo do acontecimento onde não há controle de uma razão e tampouco de uma vontade subjetivas. Não há criação individual. Todo ato criativo faz falar uma multidão de agentes humanos e inumanos que agem no corpo-de-

---

<sup>24</sup> Machado em seu texto “Arte e Mídia” (2004) traz um exemplo muito interessante do compositor anglo-mexicano Conlon Nancarrow, que em 1950 começou a compor para pianolas. Mais tarde, Nancarrow consegue inverter e corromper a programação original da pianola, contribuindo para uma radical reinvenção dessa máquina até então restrita a aplicações comerciais banais.

passagem daquele que cria. Por isso, reitera-se a importância do homem enquanto corpo que se agencia às máquinas, capaz de maquinar, em direção à criação.

Outro tensionamento existente surgido a partir dos avanços tecnológicos, refere-se: à possibilidade de ser mantenedor de um sistema de alienação, de interesses de mercado que levam a uma massificação e banalização; ou refere-se à potência criativa que pode ser extraída desses processos coletivos de invenção. Veremos, mais adiante, que uma posição dualista, em que se adota alguns dos posicionamentos como “maléficos”, torna-se equivocada. Pois mesmo que se trabalhe no fluxo de um sistema de alienação, o mesmo possui brechas que possibilitam movimentos de resistência e criação.

(...) porque as imensas potencialidades processuais trazidas por todas essas revoluções informáticas, telemáticas, robóticas, biotecnológicas (...) até agora só fizeram levar a um reforço dos sistemas anteriores de alienação, a uma mass-midiatização opressiva e a políticas consensuais infantilizantes. O que irá permitir que estas potencialidades desemboquem enfim numa era pós-mídia, que as livre dos valores capitalísticos segregativos e crie condições para o pleno desabrochar dos esboços atuais de revolução da inteligência, da sensibilidade e da criação? (GUATTARI, 2008b, p.187).

Flusser (2011) traz contribuições referentes ao procedimento fotográfico em seu livro *Filosofia da Caixa Preta*. Para ele, as imagens técnicas são produzidas através de aparelhos de codificação, de forma programática. O usuário (denominado de funcionário) que utiliza estes aparelhos semióticos (chamados também de caixas pretas) ignora o processo codificador interno, lidando apenas com o canal produtivo. Por ignorar o mecanismo gerador das imagens, ele fica restrito apenas ao input e output das caixas pretas, de forma que a liberdade estaria sempre restrita às categorias inscritas no aparelho.

O ponto de análise que interessa em Flusser, é quando ele afirma que “o decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu programa” (2011, p.40). É neste ponto que pretendo, colocar a discussão sobre a possibilidade de se maquinar a máquina. E o interessante é que quanto mais se desdobrar as diversas interrogações anteriormente colocadas por Machado, se verá que em todas elas existem graus para que a criação ocorra.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (MACHADO, 2004, p.5).

Neste posicionamento, os artistas devem atravessar os limites das máquinas de forma a reinventar suas finalidades e programas, reapropriando-se das tecnologias audiovisuais, eletrônicas, digitais numa perspectiva inovadora em direção à suas ideias estéticas.

Mas considerar o contexto comercial e industrial em que as máquinas são produzidas (considerando modos padronizados de operar e se relacionar), como fator determinante em abafar qualquer criação artística, pode vir produzir uma armadilha. Pois que, nesses casos, também pode-se encontrar brechas para instalar procedimentos criacionistas.

Os defensores da artemídia, entretanto, costumam ser menos arrogantes e mais espertos. Eles defendem a idéia de que a demanda comercial e o contexto industrial não inviabilizam necessariamente a criação artística, a menos que identifiquemos a arte com o artesanato ou com a aura do objeto único. No entender destes últimos, a arte de cada época é feita não apenas com os meios, os recursos e as demandas dessa época, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais nela vigentes, mesmo quando essa arte é francamente contestatória em relação a eles. Por mais severa que possa ser a nossa crítica à indústria do entretenimento de massa, não se pode esquecer que essa indústria não é um monolito. Por ser complexa, ela está repleta de contradições internas e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas qualitativas (MACHADO, 2004, p.11).

Outra situação possível, é aquela em que o artista, se propõe a trabalhar dentro das causas e condições dadas pelos programas e aparelhos existentes. Há casos em que o artista, mesmo não tendo conhecimentos técnicos para modificar estes aparelhos, consegue de forma habilidosa tramar estratégias que possibilitem a emergência de processos criacionistas.

Couchot (apud Machado, 1997, p.5) traz exemplos de artistas que realizaram estes procedimentos através do uso de estratégias híbridas, “em que imagens migram de um suporte a outro ou coabitam um mesmo espaço de visualização, mesmo sendo de naturezas distintas (artesanais, fotográficas, digitais)”.

Sempre existirão potencialidades ignoradas, à espera de descobertas ou invenções pelos artistas, em direção ao alargamento dos limites instituídos por determinado meio. Pois se a liberdade fosse realmente abafada por se usar aparelhos ou programas já existentes, a fotografia invenção recente, já teria esgotado todas suas possibilidades artísticas. E sabe-se que isso ainda não aconteceu. Logo pode-se pensar que o processo de criação, está para além do suporte em que se instaura, emerge dele e adquire características próprias, mas não se restringe a ele. Porém essa potência se instaura quando o homem entra em cena e põe-se a maquinar, tensionando aquela determinada matéria em direção às suas potências inventivas.

Pode-se visualizar isto de forma clara no movimento artístico do surrealismo. “Os surrealistas não consideravam estas imposições da técnica fotográfica como restrições aos seus processos criativos: inventaram meios de subverter as pré-determinações do aparelho ótico” (REY, 2005, p.40) No seu ato de colar fragmentos diversos, partes do mundo (recortes de tecidos, papel, cacos de espelho, etc.) embaralharam a supremacia de um determinado ponto de vista na imagem, quebraram com hierarquias, e visibilizaram um mundo sem ordenação precisa. Torção, cujos fragmentos, de qualquer ordem, possuem em si mesmos potências.

Voltando à pergunta inicial, em como maquinar a máquina, percebe-se que o fator fundamental para se maquinar, não se restringe às variáveis que estão em jogo, mas justamente nas relações que se pode estabelecer entre elas. Que conexões e inclusões podem ser instauradas em direção a linhas de fuga, a linhas capazes de rizomar? A que novos e estranhos usos pode produzir o maquinar?

Maquina-se procedendo por variação. Maquina-se instituindo rizomas. Maquinismo sempre produzido, construído, conectável, desmontável, modificável, reversível, com múltiplas entradas e saídas, com linhas de fuga. (DELEUZE e GUATTARI, 2007).

Maquinar envolve agenciamentos maquínicos de desejo e coletivos de enunciação. Liana maquina suas obras quando em embate com seu computador-atelier, eu maquinei esta tese, quando em embate com as obras dela, maquinei meu próprio computador-atelier, compus peça com as obras de Liana, para constituir esta tese maquínica. Produziu-se rizoma, tese-mapa capaz de pôr as multiplicidades existentes em conexão, de tal forma que nestes dois maquinismos um não esteja atrelado a uma continuação do outro. Sustentam-se no intervalo, ou melhor, pelo meio. Posição delicada de ser sustentada, pois não é fácil rizomar. Faz-se necessário ao leitor um olhar-erva, não de cima para baixo, da esquerda para a direita, mas pelo meio.

Escrever a n, n-1, escrever por intermédio de *slogans*: faça rizoma e não raiz, nunca plante! Não semeie, pique! Não seja nem uno nem múltiplo, seja multiplicidades! Faça a linha e nunca o ponto! A velocidade transforma o ponto em linha! Seja rápido, mesmo parado! Linha de chance, jogo de cintura, linha de fuga. Nunca suscite um General em você! Nunca ideias justas, justo uma ideia (Godard). Tenha ideias curtas. Faça mapas (...) (DELEUZE E GUATTARI, 2007, p.36).

Maquinar a máquina é pista para pensar e desejar instaurar invenção em tudo aquilo que se realiza. É brecha para em meio aos fluxos e forças que nos atravessam instaurarmos criações. Maquinar a máquina instaura um convite para que o acoplamento ao mundo se dê a partir de agenciamentos. Duplo sentido, agenciamento maquínico de corpos, fluxos técnicos, políticos, linguísticos, biológicos, etc; agenciamento coletivo de enunciação, multiplicidade para além do indivíduo, fluxos heterogêneos e múltiplos que se cruzam incessantemente, possibilitando infinitas montagens.

Trata-se da potência de tornarmo-nos máquina, compor máquina com aquilo que nos atravessa o caminho. Máquina-pensamento para além de um sistema fechado, mas um devir em acoplar com outras máquinas. Compor peça com máquinas e/ou compor peça com outras coisas para constituir máquina. Sistema inventivo de cortes e fluxos. Maquinar a máquina é entregar-se às intensidades, às processualidades, às heterogeneidades.

Tramar nos agenciamentos conexões com a diferença. Fazer daquilo que nos atravessa, linha e não ponto. Rizomar em direção as multiplicidades.

Articular uma rede de devires, processos maquínicos. Máquina mutante capaz de produzir corpo sem órgãos, de operar por múltiplos desdobramentos.

Desfazer o organismo nunca foi matar-se, mas abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações medidas à maneira de um agrimensur (DELEUZE e GUATTARI, 2004b, p.22).

Computador-atelier como um território sensível para criar seus próprios corpos sem órgãos. Maquinar a máquina por uma política inventiva, por um maquinismo incessante capaz de produzir novos encontros nas relações em que é produzido. Permutação delirante de novos fluxos de relações, agenciamentos sensíveis, operadores intervalares. Maquinismo pulsante aberto a ousadas conexões, a inusitadas explorações. Tese-desejo tramada em agenciamentos poéticos do intervalo. Intervalo do pixel, intervalo das relações entre arte e tecnologia. Cartografia intervalar aberta a novas conexões.

## RERERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADES, Dawn. *Fotomontaje*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2002. 175p.

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

ARAUJO, Juliana Cristina Busnardo Augusto de. *Fotografia digital como prova no processo – Aspectos tecnológicos*. In: *Âmbito Jurídico*, Rio Grande, XIII, n. 83, dez 2010. Disponível em <[http://www.ambitojuridico.com.br/site/?n\\_link=revista\\_artigos\\_leitura&artigo\\_id=8787&revista\\_caderno=21](http://www.ambitojuridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=8787&revista_caderno=21)>. Acesso em junho 2014.

AXT, Margarete. Linguagem e telemática: tecnologias para inventar-construir conhecimento. In: PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (org.) *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

BARTHES, Roland. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, 185p.

BERGSON, Henri. *O pensamento e o movente: ensaios e conferências*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 297p.

BERGSON, Henri. *Evolução criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BLOOM, Harold. *A Angústia da Influência. Uma teoria da poesia*. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

CAPISANI, Dulcimira. As ações artísticas nos percursos hipermediáticos da rede internet e do cd-rom. In: CAPISANI, Dulcimira (org.) *Educação e arte no mundo digital*. Campo Grande: Editora AEAD/UFMS, 2000.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: ed. 34, 2010, 239p.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 2007. 342p.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 2006. 437p.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2 - a imagem-tempo*. São Paulo, editora Brasiliense, 2005, 338p.

- DELEUZE, Gilles. *Diálogos*. Lisboa: Relógio D'Água, 2004, 185p.
- DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: ed. 34, 1997, 176p.
- DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 - a imagem-movimento*. São Paulo, editora Brasiliense, 1985. 266p.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Plátos: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, V. 1, 2007, 93p.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed.34, V.4, 2007c, 170p.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Plátos: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, V. 5, 2007b, 235p.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Plátos: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Ed. 34, V. 3, 2004b.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *O que é a filosofia?*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004, 235p.
- DOMINGUES, Diana. Mercado nas novas mídias. In: BOUSSO, Vitoria Daniela (org.). *Produção, difusão e mercado nas novas mídias*. São Paulo: Instituto Sérgio Motta, 2002.
- ESCÓSSIA, Liliana da. *Relação homem-técnica e processo de individuação*. São Cristóvão, SE: Editora US; Aracaju: Fundação Oviêdo Teixeira, 1999.
- FLECK, Lenira. Poética dos mínimos detalhes. In: KLINTOWITZ, Jacob; FLECK, Lenira (org.). *O dia em que o sonho visitou o sol*. Porto Alegre: Território das Artes, 2009, 103p.
- FONSECA, Tania Mara Galli; COSTA, Luis Artur. *As durações do devir: como construir objetos-problema com a cartografia*. Fractal Revista Psicologia. v.25, n.2, maio-ago 2013, p.415-432.
- FONTCUBERTA, Joan. *O beijo de Judas*. Barcelona: editorial Gustavo Gili, 2010.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.
- GIANETTI, Claudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

- GUATTARI, Félix. Heterogênesse. In: GUATTARI, F. (org.) *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34, 2008, 203p.
- GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008b.
- GUATTARI, Félix. *A paixão das máquinas*. Cadernos de subjetividade / Núcleo de Estudos e Pesquisas do Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Clínica da PUC/SP. Vol.1, n.1, São Paulo, 1993.
- LÉVY, Pierre. *Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 2004, 203p.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Editora 34, 2001, 203p.
- LIESER, Wolf. *Digital art*. Potsdam: Tandem Verlag GmbH, 2010.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. Revista eletrônica e-compós. Edição 1, dezembro de 2004.
- MACHADO, Arlindo. *A fotografia como expressão do conceito*. Studium, volume 2, julho 2000 Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/doi/1.htm> Acesso em 03/04/14.
- MACHADO, Arlindo. Repensando *Flusser e as imagens técnicas*. Ensaio apresentado no evento Arte em la Era Electrónica- perspectivas de una nueva estética, Barcelona, 1997. Disponível em: [http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/82634/mod\\_resource/content/1/MACHADO%2C%20ARLINDO.%20REPENSANDO%20FLUSSER%20E%20AS%20IMAGENS%20T%C3%89CNICAS.pdf](http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/82634/mod_resource/content/1/MACHADO%2C%20ARLINDO.%20REPENSANDO%20FLUSSER%20E%20AS%20IMAGENS%20T%C3%89CNICAS.pdf) Acesso em 24/03/14.
- PARENTE, André. Enredando o Pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, A. (Org.). *Tramas da Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2010, 303p.
- PARENTE, André. Imagens que a razão ignora: a imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais. *Galáxia Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica*, v. 2, n.4, p.113-123, 2002.
- PASSOS, Eduardo. A relação entre cognição e artifício no contemporâneo: os limites do humano. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Sílvia; PASSOS, Eduardo (org.). *Políticas da Cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.
- REY, Sandra. Cruzamentos entre o real e o impossível: transversalidades entre o “isso foi” da fotografia de base química e o “isso pode ser” da

imagem numérica. *Revista Porto Arte*: Porto Alegre, v.13, n.22, maio de 2005.

ROLNIK, Suely. *A dama de negro*. Disponível em <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/damanegro.pdf> > Acesso em: 06/06/2014.

ROLNIK, Suely. *Uma insólita viagem à subjetividade fronteiras com a ética e a cultura*. Disponível em <http://caosmose.net/suelyrolnik/textos/sujeticabourdieu.doc> > Acesso em: 25/06/2012.

ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo*. Porto Alegre: Sulina, Editora UFRGS, 2006. 248p.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo: Estação Liberdade, 2005. 127p.

SCHENKEL, Camila. *Fotomontagem: desdobramentos de um processo centenário de mestiçagem*. In: CATTANI, Icleia Borsa (org.). *Mestiçagens na arte contemporânea*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007, 336p

SCHÉRER, René. *Sem rosto: limites das prerrogativas do eu (moi) na criação – a idéia de mínimo em Deleuze*. In: AUTERIVES, Maciel Júnior e outros (orgs.) *Polifonias: clínica, política e criação*. Rio: Contracapa, 2005.

SCHÖPKE, Regina. *Por uma filosofia da diferença: Gilles Deleuze, o pensador nômade*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2004.

SCURI, Antonio Escaño. *Fundamentos da imagem digital*. Rio de Janeiro: tecgraf / PUC-Rio, 2002.

SILVA, André do Eirado. *Maquinar*. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Lívia do. MARASCHIN, Cleci.(orgs.) *Pesquisar na diferença: um abecedário*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SILVA, Tomaz Tadeu. *Identidade e diferença: impertinências*. In: *Educação & Sociedade*, ano XXIII, n.79, agosto/2002.

SIMONDON, G. *El modo de existencia de los objetos tecnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2008, 278p.

TIMM, Liana. *Água passante*. Porto Alegre: Território das Artes, 2009, 79p.

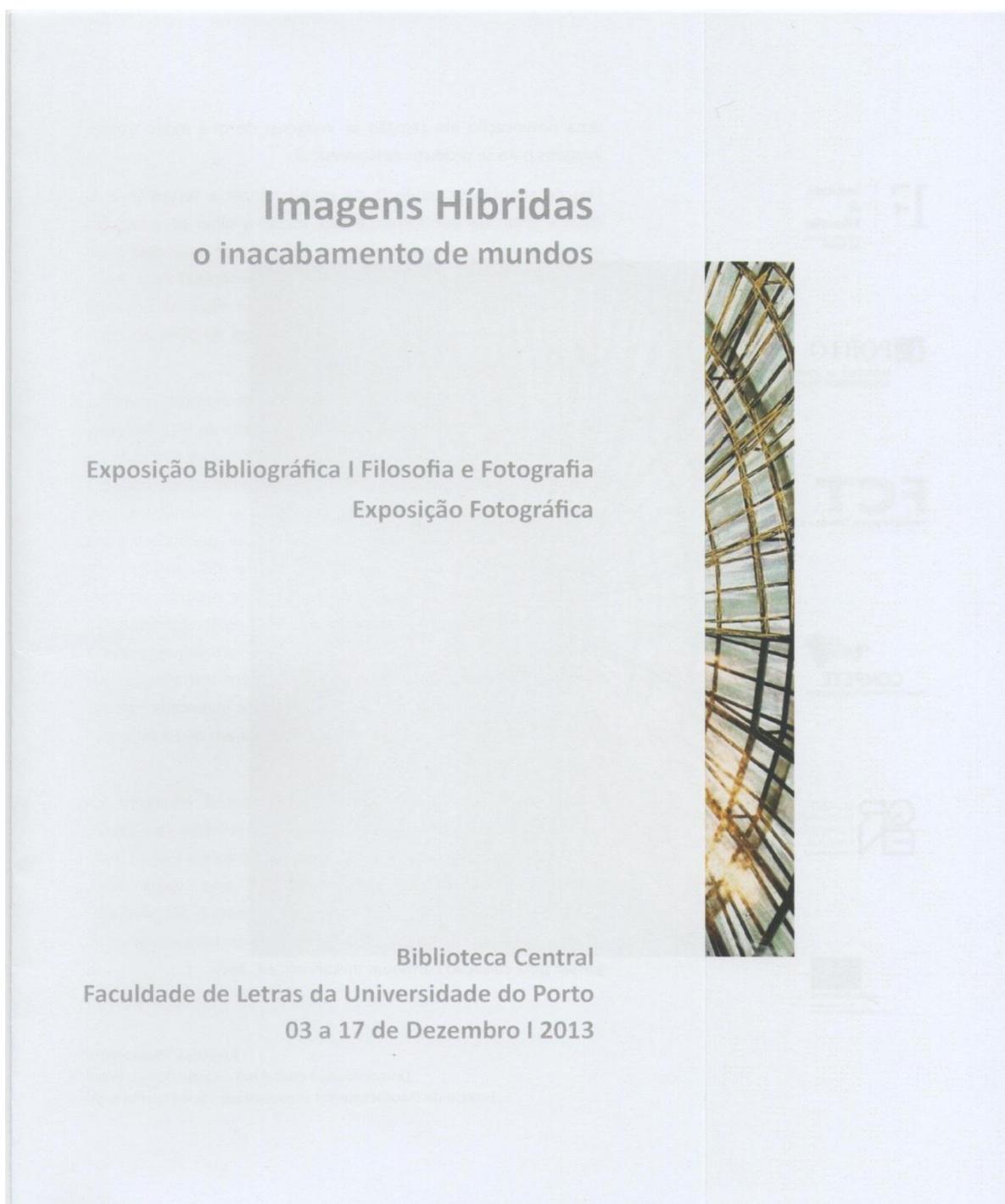
TRIBE, Mark; JANA, Reena. *New media art*. Köln: Taschen, 2010.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço\_tempo\_imagem*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

WELLS, Liz. *Photography: a critical introduction*. New York: Routledge, 2001.

## Anexo I

Folder e fotografias da exposição fotográfica e bibliográfica “Imagens Híbridas: o inacabamento de mundos”, de 3 a 17 de dezembro de 2013, na Biblioteca Central da Faculdade de Letras, da Universidade do Porto, Portugal. Organização Eugénia Vilela, fotografias Andresa Thomazoni. Realizada por ocasião do estágio de doutorado sanduíche (bolsista CAPES de agosto de 2013 a janeiro de 2014) no grupo de pesquisa *Estética, Política e Artes*, coordenado pela professora doutora Eugénia Vilela.



Uma provocação em relação às imagens: de que modo utilizar imagens para se produzir pensamento?

Elas possuem uma potência de problematizar e tensionar o já dado e visto. De que forma, então, torcer o olhar para ângulos insuspeitados? Como mergulhar no abismo que as imagens são capazes de instaurar no vão de nossos pensamentos? Para tanto, é necessário *abrir* uma outra relação com o olhar. Um convite sutil a uma possível afetação, a uma entrega do olhar ao *entre* das imagens.

Propomos, então, um labirinto imagético cujos sentidos múltiplos são traçados no movimento do olhar. Imagens do intervalo que convidam a um mundo-máquinico cuja mistura se dá nos diversos fragmentos que o compõem. Contradição e paradoxo em imagens que teimam deslizar constantemente para o assimétrico, que visibilizam fronteiras que não coincidem, que coexistem na sua impossibilidade. *Imagens simulacro*. Elogio das rasuras, do inacabado. Movimento cambaleante, capaz de suportar sentidos não previstos. Imagens fragmento que não estão submetidas a uma hierarquia, verdade ou original. Imagem fictícia que se afasta do rastro da *realidade documental*. A imagem torna-se, a cada instante, a própria alegoria de uma verdade inventada: pensar com imagens aproximar-se-ia de uma estética em que a invenção se constitui como *uma vida*.

Essas imagens não possuem uma essência central, emergem dos agenciamentos a que estão submetidas, dos sentidos capazes de eclodir. Não se trata do uso da imagem de forma linear, para ilustrar um argumento ou demonstrar uma ideia. Mas, diferentemente, de um modo radial, diagramático das imagens: Interseção entre gesto artístico e pensamento político capaz de passar pela variação contínua: metamorfose, devir.

Andresa Thomazoni  
Universidade Federal Rio Grande do Sul, Brasil  
Estágio de Doutorado Universidade do Porto, Portugal



**F** Instituto  
de  
**Filosofia**  
UNIVERSIDADE  
DO PORTO

**U** PORTO  
FACULDADE DE LETRAS  
UNIVERSIDADE DO PORTO

**FCT**  
Fundação para a Ciência e a Tecnologia  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

  
**COMPETE**  
PROGRAMA OPERACIONAL FACTORES DE COMPETITIVIDADE

**QR**  
**EN** QUADRO  
DE REFERÊNCIA  
ESTRATÉGICO  
NACIONAL  
PERÍODO 2007-2013

  
UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Europeu  
de Desenvolvimento Regional

## Exposição Bibliográfica | Exposição Fotográfica

Fotografias | Andresa Thomazoni

Organização e Curadoria | Eugénia Vilela

Aesthetics, Politics and Art Research Group  
Instituto de Filosofia da Universidade do Porto

**Imagens Híbridas | o inacabamento de mundos**



Exposição Bibliográfica | Filosofia e Fotografia  
Exposição Fotográfica  
Fotografias | Andresa Thomazoni

Organização | Eugénia Vilela  
Aesthetics, Politics and Art Research Group  
Instituto de Filosofia da Universidade do Porto

Biblioteca Central  
Faculdade de Letras da Universidade do Porto  
03 a 17 de Dezembro | 2013

 Instituto de Filosofia  
UNIVERSIDADE DO PORTO

 PORTO  
FACULDADE DE LETRAS  
UNIVERSIDADE DO PORTO

 FCT  
Fundação para a Ciência e a Tecnologia

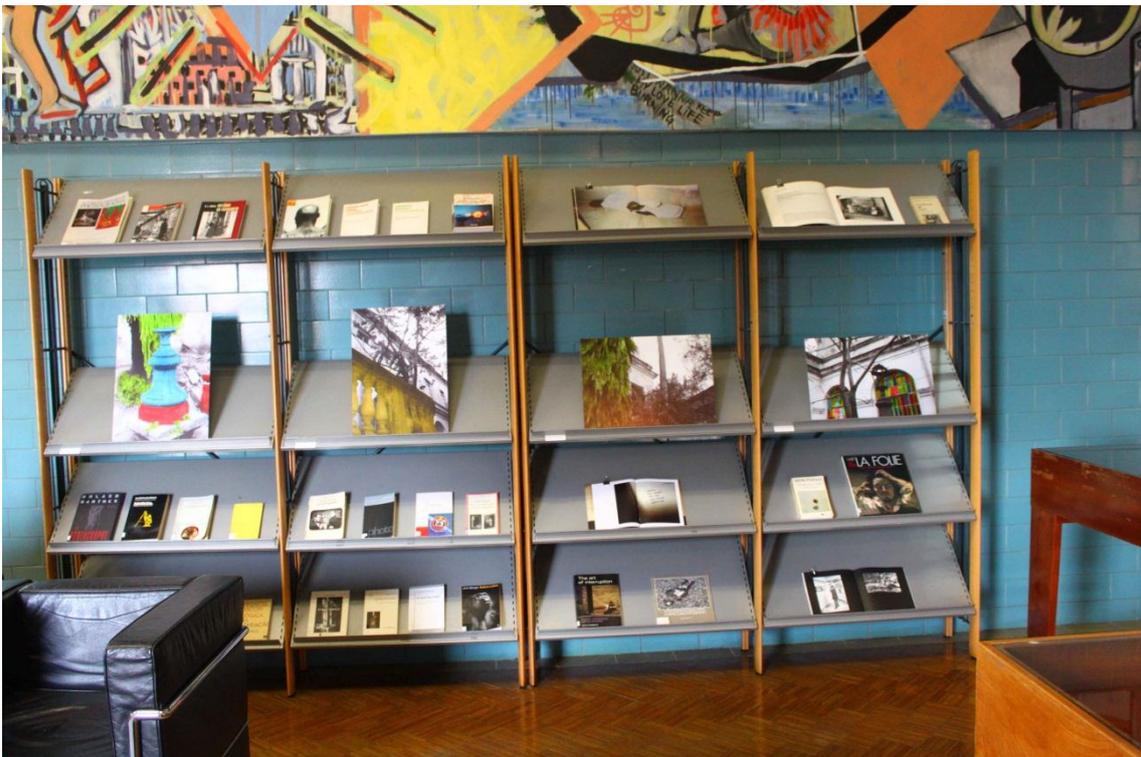
 COMPETE

 QREN  
QUADRO DE REFERÊNCIA  
ESTRATÉGICO  
NACIONAL

 UNIÃO EUROPEIA









Fotografias Andresa Thomazoni, dezembro de 2013, Portugal.

## Anexo II

### LIANA MAHFUZ TIMM

Artista multimídia, arquiteta, poeta e designer. Mestre em Educação pela UFRGS. Docente na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul de 1976 a 96. Engajada em causas coletivas participou do Movimento Gaúcho em defesa da Cultura e foi Presidente da Associação Riograndense de Artes Plásticas Francisco Lisboa. Experimentou a arte da cenografia e a apresentação de programas de rádio sobre artes visuais na década de 90. Recebeu 15 prêmios nas várias áreas de atuação. Vive e trabalha em Porto Alegre com atelier em permanente ebulição. Sua produção mixa manualidade, tecnologia, conceito, materialidade, história e contemporaneidade.

**ARTES VISUAIS:** o desenho, a gravura, a pintura, a escultura, a arte digital, a performance, a instalação e o videoarte são algumas das modalidades eleitas pela artista. Através da captura do que é invisível na imagem, a artista propõe a ruptura do figurativo e do abstrato, descontextualizando significações e atualizando-as num território próprio. Realizou 67 exposições individuais. ([www.timm.art.br](http://www.timm.art.br))

**LITERATURA:** a poesia, a crônica e o texto de dramaturgia são os meios de sua expressão. Publicou 10 livros de poesia e 31 em coautoria.

**DESIGN:** Assina vários projetos gráficos e editoriais que desenvolve através da TERRITÓRIO DAS ARTES editora.

**ARTES CÊNICAS:** com o coletivo TERRITÓRIO DAS ARTES realiza o projeto FREUD E OS ESCRITORES há cinco anos e EXPERIÊNCIAS CÊNICAS MULTIMÍDIA.

Em cada uma das linguagens, a artista imprime seu estilo pessoal, através de características que se afirmam como marcas de sua autoria.

### FORMAÇÃO

- Arquiteta e Urbanista pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

- Especialista em Arquitetura Habitacional pelo PROPAR - Programa de Pós-Graduação em Arquitetura pela UFRGS/POA/RS
- Mestre em Educação pelo PPDEdu - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da UFRGS/POA/RS

#### FORMAÇÃO PARALELA

- Formada em Ballet Clássico pela Escola de Dança João Luiz Rolla | POA/RS
- Formada em Piano pelo Conservatório de Música Prof. Dr. Vitor Favale | POA/RS
- Cursou as seguintes disciplinas em Curso dois na UFRGS no Departamento de Arte Dramática | Improvisação Teatral | Expressão Corporal | Direção | História do Teatro
- Cursou as seguintes disciplinas em Curso dois na UFRGS no Instituto de Letras | Crítica Literária | Teoria da Literatura | Literatura Brasileira | Escrita Criativa
- Radialista pela Fundação Padre Landell de Moura | POA/RS

#### DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA

- Professora da FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO da UFRGS de 1976 a 1996
- Professora do Curso de Especialização em Expressão Gráfica de 1987 a 1991
- Professora Assistente do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade do Vale do Rio dos Sinos/UNISINOS | São Leopoldo/RS de 1972 a 1978
- Cofundadora e Professora Titular da Faculdade Canoense de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Luterana do Brasil/ULBRA | Canoas/RS | 1974 a 78
- Professora convidada do Curso de Pós-graduação em Design Gráfico Arte na Comunicação do Centro de Ciências da Comunicação (CENTRO 3) da UNISINOS | São Leopoldo /RS | disciplina LABORATÓRIO DE LINGUAGEM GRÁFICA | 1998 a 2006
- Professora convidada do Curso de Pós-graduação em Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da PUCRS | POA/RS | disciplina EXPRESSÃO E REPRESENTAÇÃO | 2004 a 2006

#### DOCÊNCIA EM CURSOS DE EXTENSÃO

- 1980 • ASPECTOS EVOLUTIVOS DA EXPRESSÃO GRÁFICA | Arquitetura da UFRGS | POA/RS
- 1982 • DESENHO COMO EXPRESSÃO AUTÔNOMA | Salamandra Galeria de Arte | POA/RS
- OPRESSÃO VERSUS LIBERAÇÃO CRIATIVA: TENSÃO DOS OPOSTOS | Salamandra Galeria de Arte | POA/RS
  - disciplina de EDUCAÇÃO ARTÍSTICA no Instituto Educacional João XXII | segundo grau | POA/RS
- 1983 • DESENHO: FORMA DE INTENÇÃO CRIATIVA | Festival de Desenho do Atelier Livre do Centro Municipal de Cultura | SMC | POA/RS
- 1985 • MEIOS REPRODUTORES DA IMAGEM | Arquitetura da UFRGS e MARGS | POA/RS
- 1986 • INTRODUÇÃO ÀS TÉCNICAS DE COR | Arquitetura da UFRGS | POA/RS
- 1992 • CURSO DE PREPARAÇÃO DE SUPERVISORES DO SESC/RS Faculdade de Ciências Econômicas / Centro de Estudos e Pesquisas em Administração POA/RS | Seminário proferido: CULTURA E EXPRESSÃO ARTÍSTICA
- 1994 • ARTE NA ESCOLA: O Ensino da Arte numa Perspectiva Contextualizada | Palestra: Leitura da Obra: sintaxe da forma | UFRGS | POA/RS
- 1999 • Oficina ELETROGRAFIA | Atelier Livre da SMC | POA/RS
- 2000 • Oficina O SEGREDO DO DESENHO ESTÁ NO OLHAR | Atelier Livre da

SMC | POA/RS  
2000 • Oficina A GESTUALIDADE NO DESENHO | Atelier Livre da SMC |  
POA/RS  
REPRESENTAÇÃO DE CLASSE | PARTICIPAÇÕES | COORDENAÇÕES

- ASSOCIAÇÃO RIO-GRANDENSE DE ARTES PLÁSTICAS  
FRANCISCO LISBOA/POA/RS
    - Diretora do Departamento Cultural de 1981 a 1982
    - Presidente de 1982 a 1984
    - Coordenadora do Convênio CHICO/SECRETARIA DE JUSTIÇA | Trabalho com Arte nos Presídios de POA/RS | 1982
    - Coordenadora do projeto CHICO CONVÍVIO ARTE | 1982
    - Coordenadora do II ENCONTRO NACIONAL DE ARTISTAS PLÁSTICOS PROFISSIONAIS | CHICO | FUNARTE/RJ | MARGS/POA/RS | 1983
    - Coordenadora do projeto de pesquisa CHICO LISBOA: 45 ANOS publicado no Jornal NÚMERO 2 do II ENCONTRO NACIONAL DE ARTISTAS PLÁSTICOS PROFISSIONAIS | 1983
    - Representante dos Artistas Plásticos no FUMPROARTE da SMC/POA/RS | 1999 a 2001
  - MUSEU DE ARTE DO RIO GRANDE DO SUL ADO MALAGOLI
    - Membro do conselho consultivo 1983 | 1998 a 2002
    - Membro do Conselho Deliberativo de 2002 a 2004
  - Movimento Gaúcho em Defesa da Cultura | POA/RS
    - Participação como cofundadora na Comissão de Estruturação 1982 a 1984
  - ASSOCIAÇÃO Brasileira de Semiótica Regional Sul | POA/RS
    - Membro do Conselho 1986 a 1987
    - Vice-presidente | 1988 a 1989
    - Co-coordenadora do III CONGRESSO BRASILEIRO INTERNACIONAL DE SEMIÓTICA | UFRGS | promoção: Associação Brasileira de Semiótica/ UFRGS/PUC/POA/RS | 1990
  - INSTITUTO CULTURAL BRASILEIRO NORTEAMERICANO/POA/RS
    - Diretora Cultural de 2005 a 2010
  - TERRITÓRIO DAS ARTES Editora
    - Diretora desde 1994
- ATIVIDADES NOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO
- Comentarista para assuntos de cultura, da Rádio do CENTRO DE DIFUSÃO da UFRGS/POA/RS | 1982 e 1988
  - Produtora e apresentadora do programa semanal ITAPEMA ARTE da Rádio Itapema FM/RBS/POA/RS | 1991 a 1993
  - Editora de Artes Visuais | REDE BANDEIRANTES DE RÁDIO/POA/RS | 1993 a 1994
  - Produtora e apresentadora do programa semanal RADIOARTE da RÁDIO BANDEIRANTES | POA/RS | AM (64.0) | 1993 a 1994
  - Produtora e apresentadora do programa semanal ARTNEWS da RÁDIO BANDEIRANTES POA/RS | FM (99.3) | 1993 a 1994
  - Entrevistadora do projeto para TV: PERSONA GRATA da Coordenação de Cinema, Vídeo e Fotografia da SMC/POA/RS veiculados pela TVE/RS | 1996

PUBLICAÇÕES

#### Títulos de poesia

- Amenas Inferências | Ed. Movimento | POA/RS | 1986
- Estados Empíricos | T&T Editora | POA/RS | 1989
- Misturas Principais | T&T Editora | POA/RS | 1992
- Arte que te quero Arte | Petipoa col./SMC | POA/RS | 1992
- Trilogia do Indizível | TDA Editora | POA/RS | 1997
- Água Passante | TDA Editora | POA/RS | 2009
- Armazém de memórias | TDA Editora | POA/RS | 2010
- Os Potes da Sede | TDA Editora | POA/RS | 2011
- Outro(s) de mim | TDA Editora | POA/RS | 2012
- À beira do ar | TDA Editora | POA/RS | 2013

#### Humanidades

- Coisa de Artista | TDA Editora | POA/RS | 2011

#### Em coautoria (seleção)

- Qorpo Insano | POA/RS | Publicação independente | 1977
- Quintana dos 8 aos 80 | Samrig | POA/RS | 1986
- Crônica de um Rio | Riocell | 1987
- Faróis da Solidão | Riocell | Guaíba/RS | 1988
- Trajetória de uma sapatilha | POA/RS | Publicação Independente | 1989
- Amor Febril | GBOEX | 1990
- Culturas em movimento | RIOCEL | POA/RS | 1992
- Continente SUL/SUR | IEL/RS | 1996
- História, histórias de Porto Alegre | SMC/POA/RS | 1995
- Poesia e Cidade | Ass.Leg. | POA/RS | 1997
- Cyro Martins 90 anos | CORAG | POA/RS | 1998
- As árvores e seus cantores | UNISINOS | 1999
- Antologia do Sul | Ass. Leg. | POA/RS | 2001
- Variações sobre o enigma | TDA Editora | POA/RS | 2001
- Barba Negra: Histórias se contam daqui | RIOCELL | 2002
- Arquitetura/UFRGS; 50 anos de história | 2002
- Caligrafias e devires | UFRGS | 2003
- Olhar estrangeiro: New York | TDA Editora | POA/RS | 2007
- Arca de Impurezas | TDA Editora | POA/RS | 2008
- Tapetes: trama e sentidos | TDA Editora | 2010
- Arca profana | TDA Editora | POA/RS | 2010
- Fronteiras da Integração | TDA Editora | POA/RS | 2011
- Arca insólita | TDA Editora | POA/RS | 2012
- As dimensões da casa | TDA Editora | POA/RS | 2012
- Eu sou você | UFRGS | POA/RS | 2012

#### Publicações de dramaturgia

- FREUD & GOETHE | Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2010
- FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2010
- FREUD & THOMAS MANN | Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2011
- FREUD & SCHNITZLER | Dione Detanico, Lenira Fleck e Lia-na Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2011
- FREUD & E.T.A. HOFFMANN | Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2011
- FREUD & NIETZSCHE | Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/

RS | 2012

- FREUD & STEFAN ZWEIG | Lenira Fleck e Liana Timm | TDA Editora | Porto Alegre/RS | 2013

Livros sobre Liana Timm

- Escultores Contemporâneos do Rio Grande do Sul | Armindo Trevisan | Ed. UFRGS | POA/RS | 1983
- Espaços do Corpo | Maria Lúcia Kern | Mônica Zielinsky | Icléia Cattani | Ed. UFRGS | POA/RS | 1995
- (Re)velações do Olhar: recortes do processo criativo com Lia-na Timm | Emilia Viero | Jaime Betts | Lenira Fleck | edição trilingue | TDA Editora | POA/RS | lançamento Galerie D'Art François Mansart, Centre Culturel Brésil-France | CCBF/ Paris | França | novembro 2005
- O dia em que o sonho visitou o sol | Jacob Klintowitz | Lenira Fleck | TDA Editora | 2009
- Entre: enter/between: Liana Timm | entrevista à Lenira Fleck | TDA Editora | 2014
- Atelier Incessante: Liana Timm. org. Tania Mara Galli Fonseca | TDA Editora | 2014

## ARTES VISUAIS | EXPOSIÇÕES INDIVIDUAIS

- 1971 \* Galeria Esboço | POA/RS
- 1972 \* Galeria Visual | Rio de Janeiro | POA/RS
- 1973 \* Galeria Visual | Humanos | POA/RS
- 1974 \* Galeria Visual | Cotidiano | POA/RS
- 1976 \* Galeria Morart | Qorpo Insano | POA/RS
- 1980 \* MARGS | Amarras | POA/RS
- 1980 \* Kraft Escritório de Arte | Iconografia Resumida | POA/RS
- 1981 \* Galeria Macunaíma | Armazém Modelo | FUNARTE/RJ/RJ
- 1981 \* Singular Arte e Design | POA/RS
- 1982 \* Sala Miguel Bakun | SEC | obras de 80 a 82 | Curitiba/PR
- 1982 \* Salamandra Galeria de Arte | David sem Ângelo | POA/RS
- 1983 \* Exposição itinerante Desenho: Forma de Comunicação Universal
  - Faculdade de Arquitetura da UFRGS | POA/RS
  - Centro Municipal de Cultura | POA/RS
  - Fundação Educacional da Região de Blumenau | Blumenau/SC
  - Universidade Federal de Santa Maria | Santa Maria/RS
- 1984 \* Fundação Cultural do Distrito Federal | Amenas Inferências | Brasília/DF
  - \* Cambalache Galeria de Arte | POA/RS
- 1985 \* Arte Maior Galeria de Arte | Rio de Janeiro/RJ
- 1987 \* MARGS | Crônica de um Rio | POA/RS
- 1990 \* Sala Miguel Bakun/SEC | Recortes do Imaginário de Liana Timm: obras de 86 a 90 | Curitiba/PR
- 1991 \* Pinacoteca do Estado de São Paulo | Caligrafias do Corpo | SP/SP
  - \* Exposição itinerante Arte que te quero arte |
    - Museu de Arte de Santa Catarina | Florianópolis/SC
    - Museu da Gravura Cidade de Curitiba | Curitiba/PR
    - Museu de Arte do Rio Grande do Sul | POA/RS
    - Museu de Arte de Joinville/SC
    - Museu de Arte Dr. José Pinto B. de Medeiros | Alegrete/RS
- 1992 \* Galeria Marisa Soibelman | Misturas Principais | POA/RS
- 1993 \* Espaço Cultural Sonilton Alves | Angulações do Olhar | POA/RS
  - \* Museu Universitário da UFRGS | Fragmentos de um discurso Ardoroso | POA/RS

- 1995 \* MARGS | Prazeres do Olhar | POA/RS  
 1996 \* Galeria Marisa Soibelman | Revelações do Olhar | POA/RS  
 1996 \* MARGS | Projeto Presença | POA/RS  
 1997 \* Espaço Tidelli | ambientação de 1.200m2 com produtos de design assinados | POA/RS  
 \* Espaço Tidelli | videoarte, instalação, performance poética | POA/RS  
 1998 \* Galeria Iberê Camargo | Usina do Gasômetro/SMC | Highlights do Imaginário de Liana Timm | POA/RS  
 \* Galeria Cezar Prestes | pinturas de grande porte | POA/RS  
 \* MARGS | Cyro: o transfigurador do óbvio | POA/RS  
 1999 \* Galeria Gravura | As Quatro Intenções | POA/RS  
 \* Espaço Cultural dos Correios e Telégrafos | Caligrafias do Tempo | Rio de Janeiro/RJ  
 2000 \* Memorial da América Latina | Cyro: o transfigurador do óbvio | São Paulo/SP  
 \* Cultural Gallery of Arts Dante Sfoggia | Instituto Brasileiro Norte Americano | Soul in Transit | POA /RS  
 2002 \* Museu de Arte Plásticas Ruth Schneider | pinturas digitais | Passo Fundo/RS  
 \* Museu de Porto Alegre | Cidade do meu olhar | POA/RS  
 2003 \* Casa Cor RS 2003 | instalação urbana Eu quero este Porto Alegre | Porto Alegre/RS  
 \* Museu Paranaense | Curitiba: o mundo cabe aqui | Curitiba/PR  
 2004 \* Casa Cor RS 2004 | instalação As Dimensões da Casa | POA/RS 2006 \*  
 Museu de Arte do Rio Grande do Sul MARGS | (Re)velações do olhar | POA/RS  
 2007 \* Centro Cultural CEEE Érico Veríssimo | Cidade do meu olhar | POA/RS  
 2008 \* Casa de Cultura Mário Quintana | Cyro: o conciliador de extremos | POA/RS  
 2008 \* Museu Brasileiro da Escultura | (Re)velações do olhar | SP/SP  
 2009 \* Espaço Cultural Citi | O dia em que o sonho visitou o sol | SP/SP  
 2011 \* Theatro São Pedro/Sala de Exposição | Freud e os escritores | POA/RS 2012 \*  
 Galeria Espaço IAB/Instituto dos Arquitetos do Brasil/DEP/RS | Outro(s) de mim | POA/RS  
 2013 \* Casa de Artes Villa Mimosa | instalação Entre enter/between/work in progress | Canoas/RS  
 2014 \* Centro Cultural CEEE Erico Verissimo | instalação Atelier Incessante: Liana Timm | POA/RS

## EXPOSIÇÕES SELECIONADAS

- Museu de Arte do Rio Grande do Sul/POA/RS | 1980 | 1987 | 1995 | 1996 | 1998 | 2006
- Fundação Cultural do Distrito Federal/Brasília/DF | 1984
- Pinacoteca do Estado de São Paulo/São Paulo/SP | 1991
- Museu de Arte de Santa Catarina/Florianópolis/SC | 1991
- Museu da Gravura Cidade de Curitiba/ Curitiba/PR | 1991
- Centro Cultural Correios/Rio de Janeiro/RJ | 1999
- Memorial da América Latina/São Paulo/SP | 2000
- Museu Paranaense/Curitiba/PR | 2003
- Casa de Cultura Mário Quintana/POA/RS | 2008
- Museu Brasileiro da Escultura/SP/SP | 2008
- Espaço Cultural Citi/SP | 2009
- Galeria Espaço IAB/DEP/RS | POA/RS | 2012
- Casa de Artes Villa Mimosa | Canoas/RS | 2013
- Centro Cultural CEEE Erico Verissimo | POA/RS | 2014

## EXPOSIÇÕES COLETIVAS (seleção)

1973 • I Salão de Artes Visuais | Universidade Federal do Rio Grande do Sul/POA/RS |  
1979 • III Salão de Arte de Pelotas /Pelotas/RS | 1980 • III Salão Nacional de Artes  
Plásticas da FUNARTE /Rio Janeiro/RJ | 1980 • IV Salão de Arte de  
Pelotas/Pelotas/RS | 1981 • Salão de Arte de Santa Maria | Santa Maria/ RS| 1981 •  
Salão Nacional de Artes Plásticas da Aeronáutica/Rio Janeiro/RJ | 1981• Salão de  
Artes Visuais de Rio Claro | São Paulo/SP | 1981 • 38o Salão Paranaense de Curitiba |  
Curitiba/ PR | 1981 • V Salão de Arte de Pelotas | Pelotas/ RS | 1981 • XIII Salão de  
Artes Visuais de Piracicaba | São Paulo/SP | 1981 • Mostra Coletiva Representativa da  
Arte do Rio Grande do Sul | Curitiba/PR | 1982 • ARTEDER'92 Muestra Internacional  
de Arte Gráfica | Bilbao/Espanha | 1982 • IV Mostra do Desenho Brasileiro |  
Curitiba/PR | artista convidada | 1982 • Arte Gaúcha Hoje | MARGS | POA/RS | 1982 •  
Grupo 4x4 | Universidade Federal de Santa Maria | Santa Maria/RS | 1982 • 1ª Festival  
Nacional das Mulheres nas Artes/São Paulo/SP • Grupo 4x4 | Centro de Convenções  
da Bahia | Salvador/BH | 1983 • Arte Livro Gaúcho | MARGS | POA/RS | 1983 • Grupo  
4x4 | Fundação Educacional da Região de Blumenau | Blumenau/SC | 1983 • Grupo  
4x4 | Centro Municipal de Cultura | POA/RS | 1983 • SKULTURA Galeria | São  
Paulo/SP | 1983 • Arte Gaúcha Hoje | Galeria Oswaldo Goeldi | Brasília/ DF | 1983 •  
Pavilhão da Bienal São Paulo/SP | 1985 • Gravura do Rio Grande do Sul | Museu de  
Arte Contemporânea | São Paulo/SP | 1985 • Gravura do Rio Grande do Sul | MARGS  
| POA/RS | 1985 • Gravura do Rio Grande do Sul | Solar Grand Jean de Montigny/Rio  
de Janeiro/ RJ | 1990 • II Mostra Gaúcha de Gravura | artista convidada | Centro  
Municipal de Cultura/POA/RS | 1991 • I Bienal de Arquitetura MARGS/IAB | MARGS |  
POA/RS | 1992 • IV Mostra Gaúcha de Gravura | Centro Municipal de Cultura/ POA/RS  
| 1992 • Exposição Inaugural | Núcleo do Acervo MAC/RS | POA/RS | 1992 • A Figura  
em Questão | MAC/RS | POA/RS | 1992 • Arte Gaúcha Contemporânea | MAC/RS |  
POA/RS | 1992 • Arte Brasileira Contemporânea: Destaques no Sul | Edel Trade  
Center/POA/RS | 1992 • Acervo MAC/RS | Casa de Cultura Mario Quintana | POA/RS |  
1993 • O Olhar Contemporâneo: descentramento e posição | MAC/RS | POA/RS |  
1993 • O Espírito Pop | MAC/RS | POA/RS | 1993 • A Matéria do Desenho | MAC/RS |  
Casa de Cultura Mário Quintana/POA/RS | 1993 • Mostra do Desenho Gaúcho - Anos  
70 a 90 | Agencia Española de Cooperación Internacional/Centro Cultural  
Brasil/Espanha e Bildhaus Galeria de Arte | POA/RS | 1994 • Casa Cor | POA/RS |  
1995 • Gravura Atual | Porto Alegre/Haifa | Israel Printing Today Haifa | POA/RS/Brazil  
| 1995 • Histórias/História de Porto Alegre | Museu de Porto Alegre José  
Felizardo/POA/RS | 1996 • 1a Coletiva de Artistas Gravadores | Galeria  
Gravura/POA/RS | 1996 • Relendo Saint Exupéry | Aliança Francesa | Casa de Cultura  
Mário Quintana/POA/RS | 1996 • Arte no Papel | Tidelli Espaço de Decoração e Arte|  
POA/RS | 1996 • Casa Cor | POA/RS | 1997 • Casa Cor POA/RS | 1997 • Casa Cor  
Punta del Este/ Uruguai | 1997 • CASA 26 | coletiva de inauguração | POA/RS | 1998 •  
Retratos de Casamento | Museu Júlio de Castilhos | POA/RS | 1999 • Rio Mostra  
Gravura Porto Alegre Gravura | Espaço Instituto dos Arquitetos do Brasil | Rio de  
Janeiro/RJ | 1999 • Semana da Gravura | Atelier Livre da Prefeitura | Centro Municipal  
da Cultura | SMC | POA/RS | 2003 • Papel como Suporte | Museu de Arte  
Contemporânea do Paraná | Curitiba /PR | 2004 • Abertura do Museu de Arte  
Contemporânea do Rio Grande do Sul | Cais do Porto | POA/RS | 2005 • Casa Cor RS  
2005 | POA/RS

## PRÊMIOS

1980 • Menção Honrosa IV Salão de Arte de Pelotas/RS  
1981 • Medalha de Prata Salão Nacional de Artes Plásticas da Aeronáutica  
Rio de Janeiro/RJ |  
1982 • Prêmio Aquisição IV Mostra do Desenho Brasileiro - Curitiba/PR

- 1982 • Menção Honrosa Concurso Mario Quintana de Poesia
- 1985 • Menção Honrosa IEL/PETROBRAS/POA/RS
- 1988 • Prêmio Melhor Produção Teatral com a peça infantil Gudula a bruxinha de pano | SMC/POA/RS
- 1991 • Prêmio MARGS de Comunicação Visual 1ª Bienal de Arquitetura/POA/RS |
- 1992 • Prêmio Melhor Divulgação Associação de Artes Plásticas Francisco Lisboa/POA/RS
- 1994 • Prêmio Destaque em Imprensa, Associação de Artes Plásticas Francisco Lisboa/POA/RS
- 1994 • Prêmio Personalidade Cultural do Ano, Associação de Artes Plásticas Francisco Lisboa/POA/RS
- 2002 • Medalha Cidade de Porto Alegre - Prefeitura Municipal de Porto Alegre | 2004 • Prêmio SEBRAE Casa Cor - RS; O artesanato conquistando o ambiente, com o espaço As dimensões da casa | POA/RS
- 2008 • Título de Cidadão de Porto Alegre - Câmara dos Vereadores - Prefeitura Municipal de Porto Alegre
- 2009 • 1º Prêmio Artistas Gaúchos - Artista do Ano • Artes Plásticas • Portal artistasgauchos.com
- 2010 • Prêmio AGES livro do ano - categoria poesia - ÁGUA PASSANTE | TDA Editora | POA/RS
- 2012 • Prêmio AGES livro do ano - categoria poesia - OS POTES DA SEDE | TDA Editora | POA/RS

#### ARTES CÊNICAS e INTERVENÇÕES POÉTICAS

1989

- Teatro Renascença, Centro Municipal de Cultura/SMC | POA/RS | ESTADOS EMPÍRICOS | adaptação livre para cena do livro de mesmo nome | interpretação: Ida Celina e Eni Neves | percussão: Fernando do Ó | texto, cenário e figurino: Liana Timm | Roteiro e direção: Delmar Mancuso
- Teatro Carlos Gomes | III FESTIVAL UNIVERSITÁRIO DE TEATRO DE BLUMENAU | Blumenau/SC | Abertura do Festival com a adaptação livre para cena do livro ESTADOS EMPÍRICOS | diretor: Delmar Mancuso | atrizes: Ida Celina e Eni Neves | percussão: Fernando do Ó | texto, cenário e figurino: Liana Timm
- Espaço de Eventos da RIOCELL | Guaíba/RS • Apresentação da livre adaptação para teatro do livro ESTADOS EMPÍRICOS para diretoria e funcionários da RIOCELL, Guaíba/RS | diretor: Delmar Mancuso | atrizes: Ida Celina e Eni Neves | percussão: Fernando do Ó | texto, cenário e figurino: Liana Timm

1990

- Livraria Porto do Livro | Campus Central da UFRGS | POA/RS • CULTURA ÀS SEIS E MEIA | leitura de poemas de Liana Timm com Ida Celina e Liana Timm
  - Teatro Paiol | Prefeitura Municipal de Curitiba/Fundação Cultural de Curitiba/PR | A DIMENSÃO DA PALAVRA | livre adaptação para teatro dos poemas de Liana Timm com Ida Celina e Liana Timm | Lançamento dos livros Amenas Inferências e Estados Empíricos
  - musical AMOR FEBRIL | Teatro do GBOEX/POA/RS | direção geral: Luciano Alabarse, direção musical: Geraldo Flach, direção coreográfica: Carlota Albuquerque, cantora Luciah Helena, cenografia e produção: Liana Timm
- 1995

• Bauhaus/POA/RS | intervenção poética POÉTICA DE EMOÇÕES | poemas: Liana Timm | direção: Roberto Camargo | atriz: Ida Celina

1997

• Tidelli/POA/RS abril • Intervenção poética SEM BARULHOS A CASA GUARDA OS SEUS SEGREDOS | poemas: Liana Timm | roteiro e direção: Antonio Carlos Brunet | atriz: Ida Celina | com projeção simultânea em telão para a via pública | Rua Padre Chagas, 185

• Del Puerto Restaurante | POA/RS | Intervenção poética TRILOGIA DO INDIZÍVEL | poemas: Liana Timm | atriz: Ida Celina

2000

• Grupo de Estudos Avançados – GEA/POA/RS | intervenção poética CENÁRIOS DA VIDA | poemas: Liana Timm | intérpretes: Ida Celina e Liana Timm

2001

• Museu de Arte do Rio Grande do Sul | POA/RS | HAPPY HOUR CULTURAL DO MARGS. Encontro/entrevista com Liana Timm. Entrevistadores: psicanalistas Lenira Fleck e Jaime Betts. Apresentação de um Pocket show com imagens, som e interpretação de poemas de Liana Timm pela atriz Ida Celina

2009

• Casa das Rosas/São Paulo/SP | participação como intérprete no coletivo ARCA DE IMPUREZAS | intervenção poética | Direção: Umberto Vieira | trilha sonora: Cida Moreira

• Feira do Livro de Porto Alegre/ Sala Oeste/Santander Cultural | POA/RS | participação como intérprete no coletivo ARCA DE IMPUREZAS | intervenção poética

• Palavraria Livros & Café/POA/RS | intervenção poética ÁGUA PASSANTE | poemas: Liana Timm | intérpretes: Ida Celina, Lenira Fleck, Dione Detanico | direção: Graça Nunes

2010

• Palavraria Livros & Cafés/POA/RS | intervenção poética ARMAZÉM DE MEMÓRIAS | poemas: Liana Timm | intérpretes: Ida Celina, Lenira Fleck e Dione Detanico | direção: Graça Nunes

2011

• Livraria Bamboletras | POA/RS | HOMENAGEM A DRUMMOND | Participação com leitura poética: Liana Timm e Lenira Fleck

• Feira do Livro de Porto Alegre/POA/RS | Tenda Pasárgadas | OS POTES DA SEDE | poemas: Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes

2012

• Galeria do IAB/RS/ Porto Alegre/RS | OUTRO(S) DE MIM | intervenção poética | poemas: Liana Timm | intérpretes: Lenira Fleck & Liana Timm | direção: Graça Nunes

2013

• Casa das Artes Villa Mimosa | Canoas/RS | experiência cênica multimídia ROMAMOR | texto e imagens: Liana Timm | direção Carlota Albuquerque e Graça Nunes | Interpretação: Lenira Fleck e Liana Timm | 04 e 18 setembro

- Casa das Artes Villa Mimosa | Canoas/RS | experiência cênica multimídia OS COTIDIANOS DO EU | texto e imagens: Liana Timm | direção Carlota Albuquerque e Janaina Pelizzon | Interpretação: Lenira Fleck e Liana Timm | 09 e 30 outubro

- Casa das Artes Villa Mimosa | Canoas/RS | experiência cênica multimídia A CASA TEM MIL DEMÔNIOS | texto e imagens: Liana Timm | direção Carlota Albuquerque e Graça Nunes | Interpretação: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | 06 e 12 novembro

- Casa das Artes Villa Mimosa | Canoas/RS | experiência cênica multimídia EXTRAVIOS INCANDESCENTES | texto e imagens: Liana Timm | direção: Adriane Mottola e Carlota Albuquerque | Interpretação: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | 25 e 26 janeiro

#### PROJETO FREUD E OS ESCRITORES

2010

- Memorial do Ministério Público | POA/RS | FREUD & GOETHE | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 06 de abril

- Memorial do Ministério Público | POA/RS | FREUD & SCHOPENHAUER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 01 de junho

- Livraria Cultura | POA/RS | FREUD & GOETHE | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 09 de junho

- Memorial do Ministério Público | POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 03 de agosto

- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & SCHOPENHAUER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 08 de setembro

- Memorial do Ministério Público/POA/RS | FREUD & SCHILLER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 05 de outubro

- Feira do Livro de Porto Alegre/POA/RS | FREUD & GOETHE | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 02 de novembro

- Memorial do Ministério Público/POA/RS | FREUD & THOMAS MANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | direção: Graça Nunes | 07 de dezembro

- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & SCHILLER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 08 de dezembro

2011

- Memorial do Ministério Público/POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 14 de abril
- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 17 de abril
- Memorial do Ministério Público/POA/RS | FREUD & THOMAS MANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 17 de junho
- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & THOMAS MANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 19 de junho
- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & SCHNITZLER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 21 de agosto
- Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & SCHNITZLER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 23 de agosto
- Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 06 de setembro
- Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & THOMAS MANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 04 de outubro
- Livraria Cultura/POA/RS | FREUD & E.T.A. HOFFMANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 16 de outubro
- Feira do Livro de Porto Alegre/POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 09 de novembro
- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & E.T.A. HOFFMANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Ida Celina, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 23 de novembro

2012

- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & NIETZSCHE | texto: Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Ida Celina, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 02 de abril
- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & THOMAS MANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Ida Celina, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 08 de maio

• Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & GOETHE | em comemoração aos 154 anos do Theatro | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Gisele Cecchini, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 13 de Junho

• Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & SCHNITZLER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Gisele Cecchini, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 10 de Julho

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & SCHOPENHAUER | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck & Liana Timm | intérpretes: Gisele Cecchini, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 14 de agosto

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & E.T.A. HOFFMANN | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 09 de outubro

• Centro Cultural CEEE Erico Verissimo/POA/RS | FREUD & NIETZSCHE | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 09 de novembro

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & LOU ANDREAS-SALOMÉ | texto: Dione Detanico, Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 13 de novembro

• Theatro São Pedro | POA/RS | FREUD & STEFAN ZWEIG | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 11 de dezembro

2013

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & ANNA FREUD | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 19 de março

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & MARIE BONAPARTE | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 21 maio

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & ANAÏS NIN | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 16 julho

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & HANNAH ARENDT | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 24 setembro

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & SIMONE DE BEAUVOIR | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 19 novembro

2014

• Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & VIRGINIA WOOLF | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção: Graça Nunes | 28 de abril

- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & SCHOPENHAUER | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção Graça Nunes | 25 de junho
- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & HILDA DOOLITTLE | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção Graça Nunes | 13 de agosto
- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & SCHILLER | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção Graça Nunes | 22 de outubro
- Theatro São Pedro/POA/RS | FREUD & AGATHA CHRISTIE | texto: Lenira Fleck e Liana Timm | intérpretes: Janaina Pelizzon, Lenira Fleck e Liana Timm | direção Graça Nunes | 03 de dezembro